От переводчика

Houses of the Blooded — игра, специфичная во всем. Начиная от предполагаемого жанра и стиля и заканчивая подачей правил. Очень часто мне хочется назвать *Дома Чистокровных* великолепной игрой. Почти так же часто я готов назвать *Дома* игрой некачественной.
Это касается в том числе и демо-версии, перевод которой вы готовитесь прочесть. Я постарался разъяснить все неочевидные моменты с помощью сносок. Там, где я посчитал это необходимым, пояснения даны прямо в основном тексте и выделены с помощью серой заливки.
Перевод я надеюсь со временем доработать, исправив всё, что пропустил. Если у вас возникли вопросы относительно правил, можете написать мне на redrickwolf@gmail.com.
И... я надеюсь, месть придется вам по вкусу.

Словарик терминов

Aspect Аспект
Invoke (an Aspect) Призыв (Аспекта)
Compel (an Aspect) Принуждение (с помощью Аспекта)
Tag (an Aspect) Подчинение (Аспекта)
Refresh (an Aspect) Обновление (Аспекта)
Dice кубики, кости, дайсы
Dicepool запас кубиков, дайспул
Virtue Качество
Weakness Слабое место
Strength Сила
Cunning Хитрость
Courage Храбрость
Beauty Красота
Wisdom Мудрость
Prowess Доблесть
Style Стиль
Blessing Дар
Risk Риск
Contested Risk встречный Риск
Privilege Привилегия
Wager Ставка
Bad Form Дурной тон
Duel Дуэль
Injury Рана, Ранение
Mass Murder Резня
Intent Намерение
Strike Bid Захват инициативы
Rank Ранг

Великая игра

В языке вен слова «любовь» и «месть» различаются лишь интонацией.

Игра о любви. Игра о мести. Игра о незримых войнах и чародейской крови. Игра, в которой нет победителей. Только проигравшие.
Таковы Дома Чистокровных: ролевая игра, действие которой происходит в жестоком мире, где правит магическая раса, называющая себя «вен». Для вен весь мир — это враг, а его обитатели — либо инструменты, либо оружие. Их культура пронизана двойственностью и одержима многочисленными ритуалами.
Шесть благородных домов ведут скрытую, запутанную игру предательства и обмана. Закон запрещает им начать войну, но в своих тайных конфликтах вен используют более деликатные средства: соблазнение, шпионаж и убийство.
С помощью этой маленькой книги вы и ваши друзья сможете рассказывать истории о благородных вен, ведущих свои незримые войны. Вам предстоит создавать рассказы о приключениях и открытиях, любви и интригах, верности и предательстве. Все, что для этого потребуется — пара друзей, эта книга, пригорошня кубиков и несколько карандашей.
Собирайте все необходимое и приступим.

Кем были вен?

Для начала скажем несколько слов о главном предмете нашего разговора.
Вен — это древняя раса, упоминания которой можно встретить в таких источниках, как манускрипт Войнича и «Тайная Доктрина» Елены Блаватской. Их цивилизация просуществовала совсем недолго, но за это время культура и искусство вен достигли настоящих вершин. И при этом по количеству пролитой крови вен могли бы сравниться с самыми жестокими цивилизациями мира.
«*Дома Чистокровных*» - не историческая игра. Мне неинтересно воссоздавать исторически достоверное общество вен. Вместо этого, *Дома* — литературная игра, обращающаяся к пьесам, операм и развлекательной литературе, благодаря которым вен столь известны среди любителей истории.
(Время аналогий. Вместо того, чтобы воссоздать аутентичную Грецию, мы воссоздаем *мифологическую* Грецию. Грецию, где среди смертных ходят Боги и Герои. Так же и здесь.)
Давайте предположим, что вся мифология вен правдива. Будто бы они и в самом деле были созданы магией великих и жестоких существ: королей-чародеев, едва не разрушивших мир. Их кровь в самом деле была мощным оружием, позволяющим творить чародейские обряды. И их мир — мир, который они называли «Великим Врагом» — в самом деле был полон ужасными чудовищами.
Таков мир «*Домов Чистокровных*». Мир, где хитрый ум был смертоноснее отравленного кинжала. Где Сенат был рассадником заговоров, интриг и измен. Где тайные культы поклонялись спящим предкам, а запретное колдовство Великих Древних практиковалось в каждом Великом Доме Шанри.
Вы узнаете о вен больше, когда мы продолжим. Я не стану сразу обрушивать на вас всю их историю, а расскажу её в процессе обучения игре.

Что такое ролевая игра?

Для игры необходимы как минимум двое участников, но можно и больше. Чаще всего оптимальным количеством будет от четырех до шести участников. Группа игроков рассказывает историю о своих персонажах. Когда эти персонажи предпринимают рискованные действия, чтобы определить их исход, игроки бросают кубики. Чем выше результат броска, тем лучше.
В «*Домах Чистокровных*» вы играете роль персонажа в развивающейся истории. Вы придумываете себе роль, записывая отличительные черты на листе персонажа. Вы садитесь

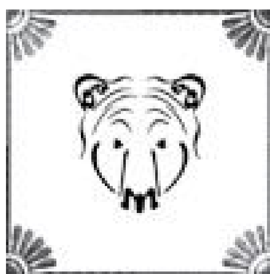
вместе с друзьями и собираете ваших персонажей вместе, полагаясь на помощь друг друга в этом процессе. Подобные персонажи называются «игровыми персонажами», поскольку их контролируют игроки.
Один из участников берет на себя особую роль. Он не создает себе персонажа. Вместо этого он будет играть всех персонажей истории, которых не будут играть другие. Слуг, врагов, соперников и союзников ваших игровых персонажей. В большинстве игр этого участника называют dungeon master'ом или рассказчиком. Мы будем звать его рассказчиком, поскольку это слово лучше описывает его функции в нашей игре.
Как я уже сказал, рассказчик играет всех второстепенных персонажей в истории, которую создаете вы и ваши друзья. Он также описывает другим участникам подробности разворачивающихся сцен, будучи одновременно и повествователем, и судьей. Кроме того, за ним остается последнее слово в споре между игроками.
Прежде чем продолжить, давайте подробнее остановимся на персонажах.

Лист персонажа

У каждого игрока — кроме, разве что, рассказчика — должна быть копия листа персонажа (его можно найти в конце этой книги), карандаш и несколько шестигранных кубиков (такие используются в большинстве настольных игр).
Ваш персонаж — один из знатных представителей народа вен. Вен — волшебная раса. Они выше, чем люди, сильнее, чем люди, умнее, чем люди, и красивее, чем люди. Мир, где они обитают, называется «Шанри». Это слово означает «Враг» в языке вен и полностью отражает их взгляды на окружающую действительность. Это жестокий мир, полный чудовищ и других опасностей.
Лист персонажа поможет вам понять, кем является ваш герой, в чем он хорош, в чем ему не хватает навыка, каковы его желания и цели.
Сперва поговорим о том, что окажет самое сильное влияние на вашего персонажа: о его Доме.

Дома

Ваш персонаж принадлежит к одному из благородных домов. В настоящий момент истории вен в Сенате правят шестеро домов (еще четыре остаются «скрытыми» и опозоренными - «носят черное»). Вы можете прочесть о них здесь.



Чистокровные Медведя

Дайте мне человека, и я сделаю его Медведем
Семьи: Бург, Штайнер, Русу, Рейнгольд, Бовен.
Дом Медведя владеет землями на далеком севере, вдали от досягаемости рук цивилизации. Чистокровных Медведя считают менее утонченными, чем их южных соседей, хотя никто не осмелится сказать им об этом в лицо. Впрочем, самих Медведей это нисколько не волнует.
По всей Шанри ходят легенды об основателе дома, Якобе Бурге. Его сила и храбрость были велики, и сравниться с ними могло лишь его желание остаться в одиночестве. Когда на вен пало проклятье Предателя, Якоб Бург увел свою семью и последователей на север, оставив войну позади. Некоторые утверждают, что он искал края, где мог бы научить своих наследников независимости. Другие считают, что он желал остаться в стороне от политических распрей, наверняка последовавших бы за войной. Но все сходятся в том, что одной из причин решения Бурга было недоверие к любому, кто не был ему родней.
Настроения Бурга живут и в его наследниках. Все они отчаянно независимы, сильны и одиноки в своей тундре. Детей учат заботиться о себе, презирать коварство и политику, превознося прямоту и честность.



Чистокровные Оленя

Благородство — не только в Крови, но и в намерениях.
Семьи: Стил, Тейль, Яснин, Уван, Баллан.
Семья Стил, одна из самых могущественных династий в Шанри, веками занимала Императорский Престол. Но последнего императора свели с ума его собственные амбиции. В итоге с ним расправились представители других благородных домов, но прежде император успел наложить на каждый из домов проклятие. Это проклятие раскололо землю и раскидало благородные династии по пяти краям света. С тех пор чистокровные дома Оленя пытаются восстановить запятнанную честь семьи.
Несмотря на свое прошлое, чистокровные Оленя все еще остаются мастерами тайной игры. Они — опора при каждом дворе и тайная власть, стоящая за каждым престолом. В любом доме есть советник-Олень. Они занимают ключевые посты по всей Шанри.
Но при этом дом Оленя скован многочисленными законами и запретами, ограничивающими их власть. Эти законы, установленные Сенатом, постановляют, какими землями могут владеть Олени и какое колдовство им позволено. Это необходимо, чтобы семья, однажды чуть не разрушившая мир, не смогла предпринять нечто подобное снова.



Чистокровные Сокола

Я есть все то, чем я владею
Семьи: Торн, Асхен, Крев, Синджин, Тали.
После того, как на благородные дома обрушилось проклятье Предателя, чистокровные рассеялись по миру в поисках плодородных краев среди царившего повсюду запустения. Нерасторопным не оставили и клочка земли. Одна из династий, дом Сокола, искала себе пристанище не на просторах Шанри, а внутри себя.
Столетиями у Соколов не было родины. Вместо этого они странствовали с караванами и плавали на кораблях, сохраняя свою династию с помощью строгой дисциплины и кодекса поведения. Не доверяя прочим домам, они выработали язык тайных символов, знаков и ритуалов, чтобы отличать настоящих братьев от фальшивых.
Но пятьдесят лет назад Соколы пошли на дерзкий шаг. Из лесов и диких земель они нанесли удар, захватывая земли, создавая собственные провинции, и сняли вуаль со своего знамени в зале Сената. Из-за своего положения, дом Сокола ближе к простолюдинам, чем другие дома. Они действуют в мире нечистокровных, преодолевают трудности, разрешают проблемы. Из всех домов крестьяне больше всего доверяют Соколам.



Чистокровные Лисы

Всегда мало
Семьи: Иварaи, Силья, Ку'н, Эшу, Таммель.
Их имена нежны, будто шелк, а стихи ароматны, как пряность. Чистокровные Лисы превыше всего гордятся красотой, элегантностью и потаканием страсти. Они — хранители культуры и этикета, мастера недомолвок и двусмысленностей, их речи всегда представляют из себя запутанный шифр, понять который способен лишь посвященный.
Дом Лисы был основан вен, одержимым совершенством во всем. «Один — хорошо, а десять — лучше». Музыка Лис громка и полна страсти. Именно Лисы ввели Дворы Любви в общество чистокровных, создав концепцию куртуазной любви с ее историями, поэмами и песнями, а еще Лисы — магистры Оперы, великого алхимического искусства, наполненного историями про обреченных любовников и великие трагедии.
Помимо этого, они мастера *санджиен* — боевого искусства, которое связывает воедино душу и Меч.
Дом Лисы рассматривает гедонизм, *ажурна*, как «искусство удовольствия». Знать свои

границы — первый шаг к этому искусству: знание о том, когда остановить удовольствие, пока оно не превратилось в боль. Избыток причиняет боль, и первый урок *ажурна* — о том, как потакать своим удовольствиям, избегая последствий боли.



Чистокровные Змея

Я знаю цену Мудрости

Семьи: Морр, Ялан, Овьен, Ру, Валар.

Дом Ялан сыграл главную роль в падении императора Джеймена Стила*, освободив прочие дома от тиранического правления безумца. Нынче другие династии предпочли забыть этот факт, но их недоверие к чистокровным Змея не стало меньше.

Дома занимаются политикой, интригами и чародейством. У всего этого есть один общий элемент: элемент тайны. Змей — символ опасной Мудрости в мифологии вен. Он дух-трикстер, обладающий ядом, что убивает слабых и дарует просветление сильным. Только дом Змея отслеживает свое происхождение не от смертного вен, а от самого Змея, великого обманщика, который обманул женщину вен и зачал с ней детей (хотя некоторые считают, что это женщина обхитрила Змея).

Ни один другой дом не знает про Шанри столько, сколько знают Змеи. Тайны и секреты, неизвестные руины и повадки орков. Богатые библиотеки хранят знания Змеев о мире, открывая их лишь тем, кто достаточно силен, чтобы познать ношу Мудрости.



Чистокровные Волка

Каждый из нас — либо инструмент, либо оружие

Семьи: Адренте, Банин, Дрю, Шида, Тал.

Чистокровные Волка живут на срединных островах, где из воды вздымаются высокие горы. Они небольшого роста, темноволосые и темноглазые. Они, чтущие память предков, наизусть знают свою родословную. Они ценят знания и науки, но в первую очередь известны другим: в бою они абсолютно безумны.

Дом Волка считает знание — как и все остальное в этом мире — оружием. Они фанатичные ученые и искатели истины. Можно даже сказать, что Волки фанатичны *во всем*: по крайней мере, в любых важных для них вещах.

Дихотомия между натурой ученого и безумием берсерка — определяющая черта Волка. Основатель дома, Тал Адренте, был невысоким мужчиной, способным на великую радость и не менее великий гнев. Легко выходящий из себя, он не носил оружия. «Я возьму это», - сказал однажды Тал Адренте особенно грубому противнику. Он так и поступил, и до смерти забил грубияна его собственным мечом.

Каждый игрок выбирает персонажу дом. Персонажи могут представлять один дом или происходить из разных. Решайте сами.

Качества (Virtues)

На вашем листе персонажа указано шесть Качеств. Шесть. Но вы должны выбрать одно, которого не хватает вашему персонажу. Да, именно так. Шесть, но получить вы можете только пять. Качество, которым вы не обладаете, называется Слабым местом (weakness).

Каждому Качеству присваивается определенный ранг. Чем выше ранг, тем сильнее Качество. Таким образом, персонажу с Силой 2 будет непросто бороться с персонажем с Силой 5. Персонаж с Мудростью 4 знает о мире больше, чем персонаж с Мудростью 2. Персонажу с

* Вик сам путается — Thayle он или Steele. Здесь и далее в тексте я придерживаюсь версии, что все-таки Стил.

Доблестью 3 будет очень сложно победить в бою персонажа с Доблестью 5.
Так что прочтите о Качествах подробнее. Каждое Качество ассоциируется с одним из Домов.

Медвежья Сила (Strenght)

Сила представляет почти любые физические действия вашего героя. Поднятие тяжестей, толкание, разрывание, подтягивание, пинки, прыжки, борьба и другие виды безоружного поединка определяются Силой.
Если вы выбрали Силу одним из Качеств персонажа, он всегда будет поднимать тяжести, толкать, тащить, двигаться, прыгать, бегать, взбираться на преграды лучше остальных, и ему никогда не потребуется помощь.
Если вы не выбрали Силу, ваш персонаж — слабак. Он не способен распахнуть тяжелые (или заклинившие) двери, не может гнуть руками прутья и уж точно не способен поднять решетку ворот.
В любом физическом риске вы бросаете количество кубиков, равное вашей Силе. Физическая сила, ловкость рук, любые подобные вещи. Если у героя нет Силы, вы не получаете кубиков. Это значит, что определять успех или неудачу вашего персонажа будете не вы.

Оленья Хитрость (Cunning)

Хитрость — это мера способности вашего персонажа видеть то, что от него пытаются скрыть и находить творческие решения сложных проблем. Он знает, как из разрозненных частей составить многоходовый план, и умеет видеть закономерности там, где не видят другие.
Если вы выбрали Хитрость одним из качеств персонажа, ваш герой всегда мыслит нестандартно. Он не прибегает к банальным решениям, из отдельных преимуществ он сплетает тонкие и запутанные замыслы. Он способен *видеть*.
Если вы не выбрали Хитрость, персонажа легко застать врасплох, он не способен думать на ходу и видеть то, что другие пытаются скрыть.
Кроме того, Хитрость определяет количество сезонных действий (Season Actions), которые получает ваш персонаж. Без сезонных действий владения вашего героя будут развиваться очень медленно; медленнее, чем владения других.

Соколиная Храбрость (Courage)

Храбрость представляет силу воли вашего героя, его решимость двигаться дальше, несмотря на любые преграды. Каждый раз, когда он встречает опасность, каждый раз, когда он может поддаться собственному эгоизму, каждый раз, когда он должен перетерпеть боль — только Храбрость поможет ему все преодолеть.
Если вы выбрали Храбрость одним из качеств персонажа, его воля сильна. Другим придется использовать все свои таланты, чтобы соблазнить его. Он способен не обращать внимания на боль и страх, делая то, что должно быть сделано.
Если вы не выбрали Храбрость, персонажа будет легко соблазнить или отвлечь. Он не сможет выкладываться на полную и не станет встречать опасность лицом к лицу без какой-либо внешней мотивации.
Без Храбрости, рискованные действия вашего персонажа будут сопряжены с дополнительными трудностями. Любой опасный риск требует испытания Храбрости. Если оно пройдено, персонаж получит дополнительные кубики. Если же нет — получит штраф.

Лисья Красота (Beauty)

Красота описывает творческие способности персонажа, его способность к самовыражению и естественное обаяние. Когда герою понадобится проявить свои творческие навыки, Красота определит его способность создавать творения, задевающие потайные струнки в чужих сердцах.
Если вы выбрали Красоту одним из качеств персонажа, он будет любить и понимать тончайшие ньюансы культуры и изящных искусств. Он сможет вести дискуссии, писать

полотна, создавать статуи, писать музыку и пьесы или дирижировать оркестром.
Если вы не выбрали Красоту, персонаж не будет интересоваться культурой — вероятно потому, что окажется неспособен ее понять. Он не сможет оценить поэзию, насладиться музыкой или получить удовольствие от тонких ньюансов любого другого искусства.
Вен без чувства прекрасного будет испытывать сложности, имея дело с любовью, искусством и другими важными элементами игры. Вы можете захотеть приобрести несколько Аспектов, чтобы компенсировать этот недостаток.

Змеиная Мудрость (Wisdom)

Мудрость персонажа определяет его память и способность к обучению. Когда герою приходится вспоминать факты или запоминать таблицы, в дело вступает Мудрость.
Если вы выбрали Мудрость одним из качеств персонажа, он способен запоминать большой объем информации. Он знает о чем угодно и даже о самых обыденных вещах может говорить часами.
Если вы не выбрали Мудрость, то персонаж очень мало знает об окружающем мире. Он не способен учиться на собственном опыте, не в силах отличить ядовитые ягоды от неядовитых, и с трудом может перевести одну валюту в другую*.
Без мудрости вы неспособны определять элементы мира. Мудрость — ключевая черта в познании секретов Шанри. Если хотите, чтоб персонаж знал *всё* о вен и мире, в котором они живут, вы должны сделать его Мудрым.

Волчья Доблесть (Prowess)

Доблесть отражает боевую подготовку героя. Владение оружием, способность выжить на поле битвы, понимание тактики и стратегии — все это подчиняется Доблести.
Если вы выбрали Доблесть одним из качеств персонажа, меч становится естественным продолжением его тела. Он сможет увернуться от смертоносного выпада, выжить на поле брани и будет понимать философию поединка.
Если вы не выбрали Доблесть, персонажа в каждом бою ждет поражение. Он будет беспомощным. Безнадежным. Без шансов. Найдите ему телохранителя или приобретите несколько «боевых» Аспектов. Иначе его ждет судьба инструмента в мире оружия.

Аспекты (Aspects)

Аспекты — это слова, фразы или даже цитаты, описывающие вашего героя. Эти словосочетания говорят не только о том, кто ваш персонаж, но и о том, что он такое. Разница между хорошим и великолепным персонажем может заключаться в правильном выборе Аспектов.

Начните с размышлений о вашем герое. Благородный вен. Что делает его уникальным среди прочих? Что его выделяет?
Если бы вы могли сказать о персонаже только две вещи, используя не более пяти слов для каждой — что бы это было?
Это хороший способ думать об Аспектах. И помните, Аспектом может быть отдельное слово, словосочетание, фраза, понятие или цитата.
Для этого демо я дал каждому персонажу по два Аспекта. Каждый Аспект обладает двумя составляющими: Призывом (invoke) и Принуждением (compel).
Призывая Аспект, вы получаете дополнительные кубики. Это хорошо. За Призыв Аспекта вы получаете три кубика, если не указано иного.
Кто угодно — вы, рассказчик, другой игрок — может Принуждать ваш Аспект. Принуждение заставляет персонажа действовать определенным образом.
В полных правилах у Аспектов есть третья составляющая: Подчинение (tag). Подчинение

* Если верить полным правилам HotB, вен не изобрели денег. Сам Вик, однако, об этом частенько забывает.

используется во встречных Рисках. Оно дает кубики (два кубика, если не указано иного) противнику персонажа. Аспекты в этом приключении не обладают Подчинением, оно необходимо только в поединках, где возможно Подчинить Рану своего противника и получить за нее кубики.
Описание Аспектов чуть ниже рассказывает о каждом из них подробнее.

Академическое образование
Вен приветствуют любую интеллектуальную деятельность. В их академиях студенты изучают семь великих Искусств: грамматику, логику, риторику, арифметику, музыку, геометрию и астрономию. С помощью этих знаний они создают жуткую поэзию, душераздирающие оперы и трагические пьесы. Конечно, вен пользуются этими знаниями еще и для постижения окружающего мира, рассчитывая отдаленность звезд, предсказывая погоду и изобретая инструменты, помогающие им в повседневной жизни.
Искусство — начало понимания, первый шаг на пути к Мудрости.
Призыв: призывайте этот Аспект, когда обращаетесь к своему знанию Шанри.
Принуждение: другой игрок или рассказчик с помощью этого Аспекта могут Принудить вашего персонажа увлечься неизвестным, испытать жажду познания.

Атлет
Физические упражнения — неотъемлемая часть жизни любого юного вен. На самом деле, они занимают практически все его время. Разум требует постоянных тренировок, но и телу упражнения необходимы не меньше, если вен хочет выдержать испытания, ожидающие его в придворной жизни. Вен занимаются гимнастикой, упражняются в беге на длинные дистанции, спринте и скалолазании. Здоровое тело — лучший спутник искушенного ума.
Призыв: при совершении физических рисков, включающих в себя кувырки, прыжки и прочее.
Принуждение: другой игрок или рассказчик могут использовать этот Аспект, чтобы Принудить вашего персонажа соревноваться с кем-либо.

Придворный ученый
Мир полон опасности. Шанри, «Враг». Шанри немилосердна к собственным детям. Вам известны напасти этого мира. Вы знаете его секреты, его сильные и слабые стороны.
Призыв: Призывайте этот Аспект, когда хотите узнать что-либо про мир Шанри.
Принуждение: другой игрок или рассказчик могут использовать этот Аспект, чтобы Принудить персонажа искать способы углубить свои познания... забыв о безопасности.

Всего лишь страх
Ничто не может поколебать вашу Храбрость. Ничто.
Призыв: вы Призываете этот Аспект, когда проверяется Храбрость персонажа. Призыв дает вам 3 дополнительных кубика.
Принуждение: вы никогда не отступаете перед вызовом. Физическим, социальным или интеллектуальным — любым.

Верный
Вы обладаете той самой верностью, что воспета в песнях и стихах. О ней будут вспоминать даже после вашей смерти... с восхищением или насмешкой.
Призыв: вы Призываете этот Аспект, когда под вопросом находится верность персонажа его семье и друзьям. Призыв дает вам 3 дополнительных кубика.
Принуждение: другой игрок или рассказчик с помощью этого Аспекта могут Принудить вас защищать тех, кому вы верны, не задумываясь о собственной безопасности.

Горничная\Валет

У каждого знатного вен есть личная горничная или валет, помогающие в бытовых вопросах, но ваш слуга более компетентен, чем другие. Настолько, что вы начинаете задумываться: может быть, он представляет из себя нечто большее, чем кажется на первый взгляд?
Призыв: вы Призываете этот Аспект, когда хотите подслушать разговор или проследить за тайной встречей, и при этом не быть замеченным.
Принуждение: ваш слуга очень полезен и поэтому его нужно защищать. Другой игрок или рассказчик с помощью этого Аспекта могут Принудить вас защищать вашего слугу.

Мастер-Шпион
Ваш герой особенно хорош в шпионаже. Он способен бывать там, где его не ждут, не оставляя за собой и следа. Возможно, другой вен нанял его служить тайным продолжением своей воли. У героя бесшумный шаг и он сливается с тенями так, будто те знают его по имени.
Призыв: вы Призываете этот Аспект, когда хотите подкрасться незамеченным или подслушать разговор, который не должны были слышать.
Принуждение: другой игрок или рассказчик с помощью этого Аспекта могут Принудить вас избегать противостояния и отступать за спины тех, кто лучше владеет мечом.

Дневники моей матери
Прежде чем покинуть вашу жизнь, мать показала вам тайник, где находятся все её дневники. Каждая страница — настоящий кладезь ценных сведений, информации о благородных семействах и их секретах.
Призыв: вы Призываете этот Аспект, когда хотите знать все скандалы и тайны, которые любое семейство предпочло бы скрыть.
Принуждение: вы должны написать собственный дневник для своих детей. Другой игрок или рассказчик при помощи этого Аспекта может Принудить вас искать чужие секреты.

Дорога мой дом
За стенами городов ждет Шанри. Ждут ее когти, клыки и глаза. Путешествия за пределами городов требуют особых познаний и навыков. Охота, капканы, способность не оставлять следов. Это умения Дороги. И без них лучше бы вам не выходить из дома.
Призыв: вы Призываете этот Аспект, когда хотите узнать, как добраться Отсюда — Туда.
Принуждение: «Я пробыл здесь слишком долго». Другой игрок или рассказчик могут Принудить вашего героя сбежать прочь от утомительных и скучных ситуаций.

Горящий взгляд
У персонажа есть этот взгляд. Вы знаете, о чем я. Взгляд, который плавит сердца и заставляет коленки дрожать. Герой владеет им и знает, как его использовать. Опасное оружие. Такое, которым нужно пользоваться хитро и осторожно.
Призыв: вы Призываете этот Аспект, когда хотите соблазнить другого персонажа.
Подчинение: персонаж слишком сильно наслаждается этой игрой. Другой игрок или рассказчик могут Принудить вашего персонажа попробовать кого-то соблазнить... просто чтобы посмотреть, удастся ли ему.

Мечник
Лишь одно оружие вен считают достойным руки чистокровного: Меч. Мечники (*senvu:* танцующие с мечом) — те, кто носит клинок на поясе. В обществе вен, если вы не носите меча, вас нельзя вызвать на дуэль... но и защититься от оскорблений вы не сможете. Носит ли ваш герой меч?
Призыв: вы Призываете этот Аспект, когда герой пользуется своим мечом.
Принуждение: этот Аспект наделяет персонажа особым кодексом чести. Этот кодекс чести запрещает герою уклоняться от вызова.

Хорошие манеры
Вам хочется, чтобы персонаж был хорошо подготовлен к скользким социальным ситуациям. «Скользкие социальные ситуации» достаточно расплывчатое понятие. Практически любую ситуацию можно причислить к таковым, так что давайте будем более конкретны. В данном случае игрок решил, что «обладает хорошими манерами» — подходящее определение для данного Аспекта.
Призыв: вы Призываете этот Аспект, когда хотите знать, как нужно себя вести в обществе.
Принуждение: другой игрок или рассказчик с помощью этого Аспекта могут Принудить вашего персонажа в любой ситуации вести себя согласно общественным нормам и правилам этикета.

Дары и колдовство

Некоторым персонажам известны колдовские ритуалы. Другие обладают дарами (blessings) суавен. Если ваш герой владеет дарами и ритуалами, это указано на его листе персонажа. Правила по использованию ритуалов и даров можно найти в разделе «Справка».
Дарами наделяют *суавен,* духи дремлющих предков. Колдовские ритуалы изучают по запретным текстам давно ушедшей эпохи королей-чародеев.
Дары — предмет гордости. Колдовство — вне закона. Можно использовать дары на публике, но убедитесь, что никто не видит, как вы творите колдовство — разве что те, кому вы доверяете.
Любым даром или ритуалом можно воспользоваться один раз за приключение. Прочтите правила применения своих даров и ритуалов и прибегайте к ним по необходимости. Помните: у вас только одно использование.

Вассалы

Кроме того, у вашего персонажа есть вассалы: вен, которые помогают выполнять его работу. В этом приключении вас сопровождают два вассала. Посмотрите лист персонажа, чтобы увидеть своих вассалов. Их возможности описаны в разделе «Справка».

Очки Стиля

И наконец, ваш герой начинает игру с 3 очками Стиля (Style). Стиль очень важен: он необходим для использования всего, что есть на вашем листе персонажа. Кроме того, Стиль позволяет вам менять обстоятельства в игре.

Получение Стиля

Помпезность и щегольство для вен — всё. Изящность действий в сложной ситуации. Пышность и дерзость. Одним словом, Стиль.
Вен называют это «*sushana*», но ради удобства мы будем использовать русскоязычный термин «Стиль». У вашего героя есть очки Стиля. Вам нужны очки Стиля, чем больше, тем лучше. Вы получаете Стиль за уверенные и дерзкие действия. За то, что отдаетесь без остатка. За то, что ведете себя как вен.
Вен театральны. Вы получаете Стиль.
Вен не читают других рулбуков во время игры. Вы не получаете Стиль.
Вен трагичны. Вы получаете Стиль.
Вен не отвечают на телефонные звонки во время игры. Вы не получаете Стиль.
Вен влюбляются. Вы получаете Стиль.
Вен не спорят о правилах с рассказчиком. Вы не получаете Стиль.
Вен без малейших колебаний вызывают друг друга на дуэль. Вы получаете Стиль.

...Думаю, вы уловили.

Хранение Стиля

Нельзя хранить больше пяти очков Стиля. Любые очки Стиля, полученные сверх этого числа, просто исчезают. Тратьте их, пока есть!

Использование Стиля

Вы можете потратить очки Стиля на следующие эффекты:

◆ За игровую сессию любой Аспект можно Призвать только раз. Чтобы обновить (refresh) ваш Аспект, вы должны потратить Стиль.

◆ Вы можете потратить Стиль, чтобы добавить элемент к вашему Риску. Я объясню, как это делать, чуть ниже, в разделе «Риски».

◆ Если вы хотите использовать Дар, вам нужно заплатить одно очко Стиля.

◆ Если вы сказали что-то неверное, вы можете отдать очко Стиля и отозвать свою реплику.

◆ Если вы хотите дать другому игроку совет или предложить стратегию, можно прибегнуть к правилу подсказок (Kibitz rule): отдать очко Стиля и сказать все, что хотите.

◆ Вы можете Принудить другого персонажа действовать определенным образом с помощью одного из его Аспектов. Это стоит очка Стиля.

◆ Вы можете потратить Стиль, чтобы добавить в сцену какой-либо элемент. В сцену в лесу добавить водопад, сказать про меч или факел, висящие на стене, или ввести в игру любой другой факт.

Имена

И последняя деталь: маленькая вещица, которая делает вашего героя необычным и уникальным. Его имя.

Для начала у персонажа есть фамилия. Она зависит от Дома персонажа.
Если вы родились в тени Медведя, ваша фамилия — Бург.
Если вы родились в тени Оленя, ваша фамилия — Стил.
Если вы родились в тени Сокола, ваша фамилия — Торн.
Если вы родились в тени Лисицы, ваша фамилия — Ивараи.
Если вы родились в тени Змея, ваша фамилия — Морр.
Если вы родились в тени Волка, ваша фамилия — Адренте.
Затем есть публичное имя, которым героя называют окружающие. Вы, наверное, уже заметили, что каждое имя обладает своим значением. Не забывайте о том, что значит имя персонажа — это пригодится, когда он пойдет на Риск.
И наконец, тайное имя. Имя, которое мать шептала герою на ухо, когда тот родился. Это имя, которое **никто и никогда** не должен узнать. И оно тоже важно для Рисков — запомните и это.

Yvarai и Mwrr

Мы точно не знаем, как вен произносили эти фамилии, но ученые предполагают, что они произносились как «и-ва-раи» и «морр». Легко заметить, что эти две фамилии заметно выделяются среди прочих. О причинах их отличий идут многочисленные споры. У меня есть собственная теория, но я предоставлю вам провести самостоятельные изыскания и прийти к собственным выводам.

Риски (Risks)

Теперь, когда вы знаете о вашем персонаже всё, давайте поговорим о том, как в этой игре делаются дела.

Вы и ваши друзья собираетесь рассказать историю. Ваши персонажи станут протагонистами (и антагонистами) этой истории, так что направление сюжета будут определять ваши решения. Всякий раз, когда возникнут разногласия по поводу дальнейшего развития событий, или в моменты, когда ваш персонаж идет на рискованный поступок, вы бросаете кости. Я называю это Риском.

Бросок костей

Чтобы пойти на Риск, вы должны бросить кости. Собрать кубики поможет лист персонажа. Видите все эти Аспекты и Качества? Они дают вам дайсы.

Собираясь пойти на Риск, спросите себя, «какое Качество подходит лучше всего для этого действия?» Может быть, Сила? Храбрость? Красота? Выберите подходящее Качество и возьмите количество кубиков, равное его рангу.

Например, ваш персонаж пытается поднять что-то очень тяжелое. Для этого подходит Сила. Возьмите количество кубиков, равное вашему значению Силы. Давайте предположим, что оно равно 3. Это значит, что вы получаете три кубика на Риск. Не так уж много, но для начала хватит.

Следующий шаг. Есть ли у вас подходящий Риску Аспект? Если да, вы можете Призвать этот Аспект и получить три кубика к своему Риску.

Вернемся к примеру, в котором персонаж пытается поднять что-то тяжелое. У него есть Качество Силы, что принесло нам три кубика. Кроме этого, персонаж обладает Аспект «Атлет». Он Призывает этот Аспект и получает еще три кубика. Теперь у героя всего шесть кубиков.

В одном Риске вы можете Призвать только один Аспект.

Наконец, взгляните на имена героя — публичное и тайное.

Если публичное имя подходит — значение имени относится к теме или к Риску — вы можете произнести его вслух (« Я - ____!») и получить еще один кубик к своему Риску.

Если ваше тайное имя подходит, вы точно так же можете произнести его вслух и получить *два* кубика.

Итого использование обоих имен дает три кубика. К несчастью, если вы используете свое тайное имя, все в округе узнают его. И смогут воспользоваться этим против вас.

В нашем примере предположим, что ни публичное, ни тайное имя к Риску не подходят. Вы не получаете кубики из этих источников. Это дает вам шесть кубиков на бросок. Три от Качества и три от Аспекта. Хорошо, но что с ними делать?

Обновление Аспектов

Каждый Аспект можно Призвать только раз за игровую встречу. Вот так. Хотите использовать Аспект снова — нужно Обновить (refresh) его, отдав за это очко Стиля. Если у вас нет Стиля и вы уже Призывали все свои Аспекты, придется заработать очко-другое, прежде чем вы сможете Обновить Аспекты персонажа.

Привилегия (Privilege)

Итак, кубики у вас есть. Как выглядит бросок? Бросьте все набранные дайсы и посчитайте сумму выпавших значений. Есть две возможности:

Если у вас выпало меньше 10, рассказчик определяет, преуспел ваш герой или потерпел неудачу.

Если у вас выпало 10 или больше, вы рассказываете, как ваш герой добился своего или

потерпел поражение.
Если результат 10 и выше, вы получаете Привилегию. Привилегия позволяет вам решить исход Риска. Вы описываете, как и почему персонаж добился успеха или потерпел неудачу. Именно так: можно решить, что персонаж потерпел неудачу, и описать, как это произошло. В конце концов, неудача не всегда ведет к поражению. В историях неудача иногда оказывается счастливым случаем: в результате случается нечто, что приводит героя к победе.
Если на кубиках выпало меньше 10, Привилегию получает рассказчик. Это позволяет ему описать исход вашего Риска. И снова: рассказчик может решить, что герой добился успеха, но таким способом, что в итоге оказался побежден.
Привилегия позволяет описать только *одну вещь* — успех или неудачу вашего персонажа. Если вы хотите еще что-то добавить, для этого придется сделать Ставки.

Ставки (Wagers)

Ставки позволяют вам добавлять дополнительные детали к описанию успешного или неудачного исхода Риска. Вы делаете Ставки *перед* броском кубиков. Чтобы сделать Ставку, нужно отложить какое-то количество кубиков из собранного для броска дайспула. Каждый кубик считается за одну Ставку. Чем больше кубиков вы отложите в сторону, тем меньше ваш шанс выкинуть 10 и получить Привилегию.
Но если вы сделали Ставки и выбросили десятку, каждая сделанная Ставка позволит вам добавить одно «и...» Вы можете добавить одну деталь к описанию результата Риска.
К примеру, у вас есть шесть кубиков на Риск Силы. С таким дайспулом легко можно поднять что-то тяжелое. Средний результат броска шести кубиков — от 18 до 22. Иногда меньше, иногда больше, но шансы очень велики. Вы решаете отложить один из кубиков в Ставки. Теперь, выбросив 10 (на самом деле неважно, насколько ваш результат будет выше десяти), вы можете сказать: «Я поднимаю тяжелое кресло над головой!» И, раз вы сделали одну ставку, добавить: «И швыряю его через всю комнату!» — или «И я ломаю его!» — или «Я выбиваю им дверь!» — или любую другую подробность, которую только сможет придумать ваш извращенный маленький ум.

Дурной тон (Bad Form)

Когда вен делает или говорит нечто, нарушающее строгие правила поведения этого народа, такой поступок считается «дурным тоном».
«Дурной тон» это плохо. Дурной тон стоит вам очка Стиля. Дурным тоном могут быть действия как игроков, так и их персонажей. Оскорбить графа без весомого повода: дурной тон. Бросить оскорбление графу, который спал с вашей женой и хвастался этим? Демонстрация Храбрости. Верный тон.
Спорить с рассказчиком о правилах, читать другие системы за игровым столом, говорить по телефону во время игры? Дурной тон. (Ответить на звонок беременной жены, которая находится на пути в госпиталь, готовая родить? Это можно простить.*)

Встречный Риск (Contested risk)

Когда вы идете на Риск в одиночку, при броске необходимо набрать всего лишь 10 очков. Но в том случае, когда персонаж идет на Риск *против другого персонажа*, всё становится немного сложнее.
Используйте встречный Риск в тех случаях, когда интересы вашего героя и другого персонажа пересекаются. Вы оба собираете кубики (от Качеств и Аспектов), оба делаете ставки и оба совершаете бросок. Тот, чей результат выше — получает Привилегию.

Три шага

Шаг первый: для начала каждый из вас собирает кубики. Вы объявляете, сколько кубиков

* А вот простит ли жена мужа, который играет в ролевки, пока она там рожает...

дают вам Качества и Аспекты. Если соответствующее Качество — ваше Слабое место, вы должны сказать об этом. Если у вас нет подходящего Аспекта, вы должны сказать об этом. Объявите, сколько у вас всего кубиков до того, как делать бросок.

Если у вашего оппонента есть Аспект с Подчинением — например, ваш противник ранен — вы можете Подчинить себе этот Аспект (еще раз: Подчинить Аспект вашего противника) и получить за него кубики. В случае с Ранением вы получаете количество кубиков, равное рангу Раны.

Шаг второй: каждый игрок делает Ставки... и делает их взакрытую. Спрячьте ваши дайсы от противника — не сомневайтесь, он действительно ваш противник; он желает вещь, которую вы хотите себе, что делает его вашим врагом. Спрятав кубики, отложите часть из них в Ставки. Затем одновременно вскройтесь.

Шаг третий: вы бросаете кубики. Обладатель большего результата получает Привилегию. Проигравший сохраняет лишь половину своих Ставок (округляя вверх). Если вы сделали одну Ставку — вы ее сохраняете. Если сделали две — остается только одна. Сделали три — остаются две. Победитель же сохраняет *все* свои Ставки.

Теперь — осложнение. Если кто-то из участников выбросил меньше 10, он теряет все Ставки. Если оба игрока не смогли побить 10, исход Риска определяет рассказчик.

Привилегия и трата Ставок

Проигравший сохраняет только половину своих Ставок, округляя вверх, но все еще может их использовать. Вот как это происходит.

Победитель обладает Привилегией. Он описывает исход Риска: кто победил и как. Затем он решает, кто потратит первую Ставку. Он может первым потратить Ставку или отдать эту возможность сопернику.

После того, как использована первая Ставка, свою Ставку тратит другой игрок. Таким образом, если победитель решил, что сам потратит первую Ставку, после него Ставку тратит проигравший. Затем победитель тратит вторую Ставку, после чего вторую Ставку тратит проигравший. Так продолжается до тех пор, пока у обоих игроков не заканчиваются сделанные Ставки.

Использование Ставок для получения Стиля

Остались Ставки, и вы не знаете, как их использовать? Это не страшно. Две неиспользованных Ставки можно обменять на одно очко Стиля.

Больше двух

Если в достижении одной и той же цели соревнуются больше двух персонажей, следуйте тем же инструкциям. Все собирают кубики. Все взакрытую делают Ставки. Все совершают бросок.

Обладатель наивысшего результата становится победителем. Все остальные — проигравшими, и сохраняют только половину своих Ставок. Победитель решает, кто потратит первую Ставку, затем очередь идет вокруг стола по часовой стрелке. Каждый игрок тратит Ставки по своему усмотрению.

Сотрудничество vs. Соперничество

Если двое и более персонажей работают над совместным достижением одной и той же цели, используйте правила встречного Риска. Все собирают кубики, все взакрытую делают Ставки, все бросают дайсы. Победитель получает Привилегию и все сделанные Ставки, проигравшие — только половину своих Ставок. Затем все по очереди тратят Ставки.

Насилие

Существует особый вид встречного Риска: Риск, включающий в себя насилие, результат которого может быть смертелен. Поскольку «Дома чистокровных» - это игра, которая пытается воспроизвести литературу вен (книги, театр и оперу), насилие осуществляется согласно особым правилам. Вот они.

Насилие осуществляется двумя способами. Первый — традиционная для вен *дуэль* (duel). Второй — варварский, дикий, нецивилизованный способ. Орчий способ. *Резня* (mass murder).

Дуэль

Когда дворянину причинили зло, он имеет право искать возмездия. Вен называют это *vrente*. Священное право Мести.

Вы можете искать мести лишь в том случае, если вас Оскорбили (Insulted) или причинили вам Ущерб (Injured). Оскорбление — искренняя попытка опорочить имя вашего персонажа. Не дружеское подкалывание, не веселая шутка — а честное и прямое Оскорбление (и это разница между оскорблением и Оскорблением).

Если вы чувствуете себя Оскорбленным, следует открыто заявить об этом, бросая вызов. Трое самых высокопоставленных вен среди присутствующих решат между собой, достойны ли вы права Мести. Вы, как и ваш оппонент, можете сделать заявление, рассказав, что произошло, и затем этот Суд Пэров определит, было ли нанесено Оскорбление. Также они решат, какого рода дуэль произойдет: «дамская» дуэль (до первого касания), кровная дуэль (до первой крови), или дуэль до смерти. Чаще всего Оскорбление приводит к кровной дуэли. Кроме того, Суд Пэров определяет *цену* дуэли, которую должен будет заплатить проигравший. Как правило, это извинение, но вполне может быть и материальной компенсацией какого-либо сорта.

С другой стороны, Ущерб — это искренняя попытка нанести физический вред вашему персонажу. К слову, вен достаточно вольно трактуют понятие «физический вред». Ты украл из моего замка? Ущерб. Ты спал с моей женой? Ушерб. Ты лишил моего сына того, что принадлежало ему по праву? Ущерб. Это нечто большее, чем чья-то сломанная челюсть.

Помните, Ущерб — намеренная попытка причинить вред. Ранения по неосторожности скорее относятся к Оскорблению: «Ваша беспечность и безрассудство демонстрируют всю глубину неуважения ко мне, сэр».

Дуэль, объявленная под флагом Ущерба — чаще всего поединок до крови, а в некоторых случаях — до ранения (пока один из оппонентов не сможет продолжать бой).

Есть еще один вид дуэли. Смертельный поединок. Вен прибегают к нему в самом крайнем случае: *Истинной Боли*. Когда один вен пытается причинить другому Ущерб и нанести Оскорбление одновременно. «Когда замысел становится поэзией».

Vrentae. Ненависть на Древнем Наречии. Багровый призрак, вселившийся в сердце. Голод, который способно утолить лишь возмездие. Чтобы утолить Ненависть, нужно свершить Истинную Месть.

Это не аналогия. Не аллегория. Вен верят, что магия их крови создает духа, пронизывающего их естество, отравляющего все, к чему прикоснется. Они теряют покой. Не могут есть. Не могут спать. Поглощенные ненавистью, они могут лишь действовать.

Ненависть. Болезнь, которую может излечить лишь тот, кто ее породил.

Семь законов

Все законы вен происходят из кодекса Джонана Дракса. Он был одним из тех, кто подняли народ вен из руин, когда империя королей-чародеев пала. Он и семеро его *rajan* (наиболее адекватным переводом этого слова будет «святой воин», или «паладин») собрали вен воедино и заложили основы будущего общества.
Его кодекс — философию его последователей — первый Сенат избрал в качестве законодательного стандарта. Все вен следуют этому кодексу. Или хотя бы притворяются.

Первый закон: Закон един для всех

Нет вен выше закона. Таков первый закон, призваный напомнить гордой, тщеславной расе о том, что все едины перед законом, не взирая на хитрости, титулы и интриги.

Второй закон: Да не свершит вен убийства

Нет поступка дурнее, чем убийство другого вен. Об этом говорит второй закон. Вен не верят в загробную жизнь. Убийство лишает Покоя. Это величайшее преступление.

Третий закон: Все, чем владеешь — твоё

Традиции собственности у вен достаточно просты. То, что принадлежит тебе — твоё. Даже если ты только что взял это из рук другого вен. Если эта вещь была ему нужна, он не стал бы её отдавать.
Это создает некоторые сложности в вопросе доверия. Фраза «подержи это для меня» начинает играть новыми оттенками, не так ли?

Четвертый закон: Твое слово принадлежит тебе

Четвертый закон дополняет третий. Вен очень осторожны в своих обещаниях. Не сдержать обещание, в отличии от нашей культуры, для них — преступление.
Если вен не произнес: «даю слово», он ничем не связан.

Пятый закон: Да не сотворит вен колдовства

Пятый закон вен игнорируют. Каждый из них. Ну, почти каждый. В литературе можно встретить несколько исключений, но в остальном подавляющее большинство вен нарушают этот закон.

Шестой закон: Да не начнет вен войны

И снова — вен не слишком чтут этот закон. Они заявляют о его соблюдении, сами собирая тайные армии. Большинство герцогов содержат армии, чтобы совершать набеги на деревни и поля своих соперников.

Седьмой закон: Наказание равно преступлению

Наконец, седьмой закон указывает вен, какое наказание следует назначать в качестве расплаты для тех, кто нарушил один из шести других законов. Как и все в жизни вен, наказание должно быть подобающим.

Игровые правила дуэли

Теперь, когда вы знаете, *почему* происходят дуэли, давайте поговорим о том, *как* они происходят.

Короткая, но важная заметка

Эта система используется для любого случая насилия между двумя индивидами. Даже если случилось нападение из засады, и два оппонента сошлись в схватке — используйте приведенную здесь боевую систему. Для схваток между тремя и более вен (и\или орками), предназначены правила Резни (ниже).

Такты (Beats)

Начнем с того, что дуэль происходит по Тактам (beats). В каждом Такте один из дуэлянтов становится нападающим, а второй — защищающимся. Соперники поочередно обмениваются ударами... если не случится смены темпа, когда Прием (Maneuver)* застанет одного из дуэлянтов врасплох. Мы поговорим об этом позже. Сначала давайте рассмотрим дуэль шаг за шагом.

Шаг 0: Объявить намерение

Как и в любом другом Риске, первое, что нужно сделать — объявить свое намерение.
Если ваш противник был захвачен врасплох, у него нет намерения. Он не может бросать кости.
Именно так. Если вы застали врага врасплох, он не получает кубиков. Вам стало интересно, как этого добиться? Это встречный риск Хитрости.
Если герой подкрался к кому-то, кто понятия не имеет, что герой рядом, можно сразу начинать поединок по этой системе. Противник героя не может собирать кубики.
Достаточно очевидно, что это касается только первого такта. Во втором такте игрок, персонажа которого захватили врасплох, уже способен собрать дайспул.

Шаг 1: Собрать кубики

Каждый дуэлянт (их всегда только двое) собирает столько дайсов, сколько сможет. Обычно это Риск Доблести плюс любые Аспекты, которые дуэлянт может Призвать и Подчинить (tag). Игроки должны уточнить у рассказчика уместность использования в поединке Призыва и Подчинения (tagging)* конкретных Аспектов.

Пример

Моего персонажа, Шару, вызвали на дуэль. Она не желает участвовать в поединке. По крайней мере, не сейчас. Она стоит лицом к лицу с противником, и я должен посчитать, сколько кубиков у нее есть.
Её Доблесть 3. Это три дайса. Не так уж много. Помимо этого, у Шары есть Аспект, который я хочу Призвать: «Я знаю, как сделать тебе больно». Рассказчик подверждает, что это допустимо. В конце концов, кому-то действительно будет больно. Я получаю еще три кубика от Аспекта, что в итоге дает мне шесть дайсов.
Меч Шары тоже дает дополнительные кубики. Два дополнительных дайса, если быть точным. Так что я беру и эти два тоже. Таким образом, у меня набралось всего восемь дайсов.
Доблесть 3
Аспект 3
Меч 2

---

* Фехтовальных приемов в демо нет. Их можно найти в полной книге правил Houses of the Blooded.
* Да, в оригинальном демо не было ничего про Подчинение Аспектов. Я попытался восполнить этот пробел. См. главу «Аспекты» и «Риск».

Итого 8
В этом Такте у нас с Шарой будет восемь дайсов. Давайте посмотрим, что произойдет дальше.

Шаг 2: Захват инициативы (Strike Bid)
Время решить, кто из дуэлянтов будет атаковать первым. Возможно, это будет не самый успешный выпад, зато самый стремительный. Иногда большего и не требуется.
Собрав все дайсы в руку, каждый игрок тайно откладывает несколько из них, в зависимости от того, насколько важно для него ударить первым. Это называется Захват Инициативы (Strike Bid). Оба игрока одновременно вскрывают отложенные на Захват Инициативы кубики. Тот, кто отложил больше, может решить действовать первым или вторым (т.е. будет ли он нападающим или защищающимся в первом Такте).
Отложенные на Захват Инициативы дайсы нельзя использовать до следующего Такта.

Пример
У меня есть восемь кубиков. Надо решить, насколько важно получить первый удар. Мне потребуется четыре дайса для броска (чтобы выбросить хотя бы 10). Остается еще четыре. Чем больше дайсов у меня останется, тем больше ставок я смогу сделать, и тем больше Стиля получить. Конечно, если я проиграю Захват Инициативы, я фактически потеряю кубики — поставлю их на кон, только чтобы ударить вторым. Не стоит так делать.
Так что я решаю отложить на Захват Инициативы два кубика. Мой противник открывает один кубик. Мне повезло. Теперь я могу решать, ходить первым или вторым. Я буду первым. У меня осталось еще шесть кубиков на этот Такт.
Если оба участника отложили равное количество кубиков, первым действует персонаж с самой высокой Доблестью. Если и в этом персонажи равны, игроки могут поставить на кон Стиль. Кто поставил больше, действует первым.

Меч Шары
Вы, наверное, заметили, что меч Шары дает ей два кубика в поединках. У некоторых персонажей есть предметы, которые в определенных Рисках дают бонусные дайсы. Проверьте лист персонажа — у вас тоже может быть такой.

Шаг 3: Намерение
Каждый из дуэлянтов объявляет свое Намерение, начиная с того, кто действует первым. Дуэлянты обмениваются ударами по очереди, глаз за глаз, зуб за зуб.
Этот шаг начинается с объявления Риска первым дуэлянтом. Он громко и четко говорит о своем Намерении. «Я хочу поразить твое запястье». «Я хочу отрезать твой палец». Или «Я хочу рассечь бровь, прямо над глазом». Говорите об этом громко и гордо. Здесь нет места робости.
Когда первый дуэлянт сказал свое Намерение, ему отвечает второй, с гордостью объявляя свое. Его Намерением может быть «Я хочу парировать твое жалкое подобие выпада», или «Я хочу уйти в сторону, оставляя тебя открытым для контратаки», или даже «Я хочу закружиться, выходя за пределы досягаемости твоего клинка».
Эти объявления важны. Они дают представление о том, что произойдет. Закладывают основу для будущих событий.

Пример
Шара выиграла Захват Инициативы, и теперь может ходить первой. Она так и поступает. Я объявляю: «Я хочу ранить тебя в ногу, прямо над коленом».
Мой оппонент, собираясь отбить этот удар, говорит: «Я хочу парировать, отведя твой клинок в сторону».
Мы оба объявили свои Намерения. Теперь пора выяснить, кто окажется прав, а кто будет

истекать кровью.

Шаг 4: Риск
Оба дуэлянта взакрытую делают Ставки. Затем каждый бросает оставшиеся кости.
Если один из них выбросил меньше 10, персонаж не смог исполнить свое Намерение.
Полный провал. Это значит, что вы не можете использовать ни одну из своих Ставок.
Если оба дуэлянта выбросили по меньшей мере 10, смотрите, чей результат выше.
Обладатель большего результата исполнил свое Намерение. Он — победитель. У него есть Привилегия. Победитель может использовать все сделанные Ставки.
Тот, кто выбросил меньше — побежденный. Ему достается только половина его Ставок, округляя вверх.
Еще раз.
Если вы выбросили меньше 10, это полный провал. Никаких Ставок.
Если вы выбросили 10 или больше, и при этом ваш результат выше, чем у противника, вы — победитель и получаете Привилегию. Вы можете использовать все свои Ставки.
Если вы выбросили 10 или больше, но при этом ваш результат ниже, чем у противника, вы — проигравший. Вы можете использовать только половину своих Ставок, округляя вверх.

Шаг 5: Последствия
А вот теперь начинает литься кровь.
Успешная атака означает, что победитель может применить все Свои ставки против проигравшего. Проигравший может использовать лишь половину из своих Ставок, округляя вверх.
В некоторых случаях победителем может оказаться защищающийся. Если защищающийся выбросил больше атакующего, он получает все свои Ставки, а атакующий — только половину.
Тот, кто выбросил больше — победитель и получает Привилегию.
Если победителем стал атакующий, он владеет Привилегией и может использовать прием Ранения (Injure Maneuver) против своего оппонента. Или он может этого не делать. У него Привилегия — значит, он может решить, что его атака не удалась. Кроме того, он может использовать все свои ставки, чтобы добавить Ранению по рангу за каждую ставку.
Успешная атака равна Ранению 1 ранга. Вы можете использовать все ваши ставки против защищающегося. Каждая ставка увеличивает наносимое Ранение на 1 ранг.
Если победителем оказался защищающийся, он получил Привилегию и успешно остановил атаку. Или нет. Поскольку у него Привилегия, он сам решает, что произошло. Он может решить получить Ранение. В полных правилах защищающийся мог тратить Ставки на различные Приемы, но в демо единственное применение для них — получить Стиль. Не делайте Ставок, если вы защищаетесь.

Повторять до конца
После успешной атаки или защиты обладатель Привилегии может первым потратить свои Ставки. Каждая Ставка, потраченная в дуэли, повышает ранг Ранения при успешной атаке. Даже если атака не удалась, вы все еще можете обменять свои Ставки на Стиль. Даже ошибаясь, вен хорошо выглядят.
Помните, Привилегия у победителя. Он решает, была ли атака успешной, и кто потратит первую ставку.
После шага 5 Такт заканчивается. Начинается новый Такт, в котором атакующий и защитник меняются местами. При этом шаг 2 пропускается.

Ранения (Injury)
Вен получают ранения, так же, как и мы. Они чувствуют боль, как и мы. Они умирают, как и мы. Вен просто немного крепче, вот и все. Но их все еще можно убить. Просто нужно

больше усилий.
Когда ваш персонаж получает Ранение, у Ранения есть ранг. Ранг показывает, насколько серьезна рана. У вас может быть несколько Ранений. Порез над глазами, вывихнутая лодыжка, даже отсеченная рука.
Ранения 1 и 2 рангов — поверхностные раны. Незначительная боль. Просто отвлекает внимание. Любая рана 1 и 2 ранга излечивается по рангу за день. На следующее утро рана 2 ранга становится раной 1 ранга, а рана 1 ранга полностью заживает.
Ранения 3 и 4 рангов — калечащие раны. Глубокий проникающий порез по всей груди. Отрубленный палец. Отсеченное ухо. Незрячий глаз. Раны 3 и 4 ранга заживают по рангу за сезон. В начале очередного сезона рана 3 ранга становится раной 2 ранга, после чего рана 2 рага заживает по рангу за день.
Ранения 5 ранга — смертельные раны. Вен, получивший Рану 5, автоматически падает на землю. Он не может защищать себя. Вен со смертельной раной беспомощен весь остаток приключения. Чтобы пойти на любой Риск, ему каждый раз придется отдавать одно очко Стиля. Он все еще может предпринимать действия, но не идти на Риск.
Теперь кое-что важное. Вы никогда не теряете кубики из-за Раны. Ваш противник может Подчинять ваши Раны, чтобы получить за них дополнительные дайсы, но всякий раз, когда персонаж идет на Риск раненным, у вас остается полный дайспул.
Вен настолько крепки.
Так или иначе, во встречном Риске враг может потратить очко Стиля и Подчинить вашу Рану. При этом он получает количество кубиков, равное рангу Ранения. Так что когда вы нанесли противнику Рану 3 ранга, в следующий раз, кидая кубики против него, можете потратить очко Стиля и получить три дополнительных дайса.

Орки

Наше собственное слово «чудовище» обладает множеством значений. Вы можете назвать так вампира, оборотня или какой-то невообразимый ужас, который невозможно описать словами. «Чудовище». Это может значить почти что угодно.
В языке вен слово «чудовище» звучит как «орк». (Староанглийский унаследовал это слово из языка вен). Для вен это значит «не вен». Все, что не вен — орк. Орк может быть вампиром, оборотнем, невообразимым ужасом. «Орк». Это может значить почти что угодно. Включая тех, кто набрасывается на одинокого противника стаей. Вен соверашают акты насилия так, будто это важный ритуал. Орки сбиваются в стаю и убивают тебя.
Для такого «орочьего поведения» используются правила Резни.

Резня (Mass Murder)

И наконец, давайте поговорим о самом вульгарном виде насилия. Отчаянной разновидности насилия для тех, кто лишен характера, чувства стиля и Храбрости. Тех, кому не хватает утонченности и Хитрости, чтобы понимать, что насилие — это искусство. Тех, кто заслуживает утонуть в орочьей крови.
Толпа тел обменивается ударами. Железо и мускулы, пот и кровь. Крики и звон. И в конце остаются только тела, из которых вместе с кровью вытекает жизнь.
Это — *blush'vennan*. Резня.
Всякий раз, когда группе вен необходимо уладить свои дела с помощью насилия — любому числу вен, от пяти до двадцати пяти или до двадцати пяти тысяч, или до пятидесяти тысяч — рассказчик прибегает к правилам Резни.
Правила Резни предназначены для любого типа насилия, кроме дуэлей. Если сражаются трое, используйте Резню. Если три сотни, используйте Резню.
Резня — это один большой встречный Риск. Каждая сторона следует тем же шагам.

Шаг 1: Выберите сторону
Каждый выбирает сторону. Мы против Них. Мы против Них против Них.

Можно выбрать сторону «Я». Удачи.
Шаг 2: Выберите предводителя
Каждая сторона выбирает лидера.
Шаг 3: Соберите кубики
Теперь мы собираем дайсы. У каждой стороны свой дайспул. Только лидер может использовать свое имя, Доблесть, Аспекты и так далее. Каждый вен на его стороне добавляет еще один кубик. Именно так — всего кубик.
Отряды вассалов — например, ваша Шпионская Сеть, Личная Стража или Рыцари — добавляют по кубику за ранг. Таким образом, Личная Стража 3 добавляет три кубика, а Шпионская Сеть 2 — два кубика.
Шаг 4: Ставки
Собрав свой дайспул, лидеры тайно делают Ставки.
Шаг 5: Бросок
Все лидеры бросают кости. Победитель (обладатель наивысшего результата) сохраняет все свои Ставки.
Побежденные (обладатели меньших результатов) теряют половину своих Ставок. Это касается даже сюзных победителю Сторон.
Шаг 6: Убийство
Победитель ходит первым.
а) Он выбирает одного из вен на своей стороне
б) тратит Ставку и
в) дает Рану 5 любому вен или орку, участвующему в Резне. Даже если этот вен на его стороне.
Каждый участник может действовать лишь один раз. Таким образом лидер не может потратить Ставку и заставить вас атаковать одного врага, затем потратить вторую и заставить вас атаковать другого. Единственный способ атаковать дважды — дар Суавен. Если конкретнее, волчий дар «Клыки и Когти».
Шаг 7: Конец сцены
Когда все ставки потрачены, сцена заканчивается. Любая сторона может сдаться. Сдача может быть принята или отклонена. Если сдачу принимают, сдавшаяся сторона покидает сцену. Если сдачу отклонили, сторона вынуждена продолжать участие.
Вен с Раной 5 ранга находятся на волосок от смерти. Единственное действие может их убить. Даже не Риск. Просто действие. Лидеру любой из сторон достаточно потратить на это ставку.
Если никто не желает сдаваться, вернитесь к шагу 1 и повторите все по порядку. Если персонаж не может участвовать в сцене (у него Рана 5 ранга), он не может добавить кубик в дайспул лидера.

Риски Храбрости

Прежде чем противостоять чему-то сверхъестественному или потенциально смертельному, необходимо пойти на Риск Храбрости (Качество+Аспекты+все остальное). Если вы не получите Привилегию (выбросив 10 или больше), из-за страха вам придется отдавать одну Ставку в каждом Риске против этой опасности. Если вы получите Привилегию, вы получаете по дополнительному кубику в Риске, включащем в себя потенциальную опасность, за каждую Ставку, сделанную в Риске Храбрости.

Конец раздела для игроков

Вы знаете все необходимое. Остальное предназначено для рассказчика. Если вы игрок, прекратите чтение.

Раздел рассказчика

Как вы, должно быть, уже догадались, эта глава предназначена для рассказчика. Игроки могут прочесть её, если хотят — здесь не раскрывают секретов метаплота и здесь нет спойлеров — но прочитать эту главу все равно, что узнать, как на самом деле работает фокус.

И поверьте мне, куда круче быть обычным простаком, зачарованно следящим за фокусом из зрительного зала, чем знать, как он работает. В зрительном зале все происходит лёгко, по волшебству. Но когда вы узнаете о скрытом люке в полу, или крапленых картах, или о ловком движении руки, которое прячет голубя из поля зрения... короче, поверьте мне: знать, как работает фокус, совсем не круто.

В конце концов, рассказчик — своего рода фокусник. Фокусник из ничего создает нечто. Достает из шляпы кролика, заставляет прелестную ассистентку появляться и исчезать, вытаскивает загаданную вами карту из колоды. Создает «что-то» из «ничто».

Шанри и вен сгинули во тьме веков, но если рассказчик выполнит свою работу, он заставит вас поверить в то, что ваши персонажи *существуют*. С помощью чистейшего вымысла заставит вас пережить эмоции.

Когда вы чувствуете горячее дыхание орка на своем лице.

Когда ваше сердце разрывается от страстного желания Мести.

Когда вы чувствуете холодный туман джунглей Шанри.

Фокусник. Тот, кто из ничего создает нечто.

Вен называли это *altrua*. (Не верьте тем исследователям, которые утверждают, что от этого слова произошли слова «альтруизм» или «истина». Это необоснованное утверждение.)

Лучший перевод этого слова — греческое πάθος (пафос).

В темном зале кинотеатра, когда вы следите за героем на экране и чувствуете его боль так, будто бы она ваша.

Когда вы смотрите телевизор и ваше сердце разбивается вместе с сердцем героини.

Когда вы читаете роман, и напряжение отдается стуком в вашей так же сильно, как у частного детектива.

Altrua. Πάθος.

Это — главная цель рассказчика. Заставить игроков чувствовать то, что чувствуют их персонажи. Что они видят. Что они слышат. Чувство опасности. Аромат надушенных волос. Вкус вина. Эйфория влюбленности. Стальное лезвие, рассекающее плоть.

Все эти вещи возможны. Нечто из ничто.

Волшебство.

Когда следует давать игрокам очки Стиля?

Награждайте игрока Стилем всякий раз, когда его персонаж действует в типичной для вен манере. Когда совершает ошибки из-за своей гордости, когда сплетничает или распускает перья, когда отказывается отступать, если задета его честь, когда плетет интриги против своего главного союзника ради того, чтобы заполучить клочок земли или немножко власти. Всё из перечисленного заслуживает очков Стиля.

Кроме того, давайте очки Стиля когда игрок — а не персонаж — приносит что-то хорошее в игру. Когда он помогает другому игроку с вопросом по правилам, чтобы не пришлось делать паузу, когда он рассказывает интересные подробности о культуре вен, когда приводит в игру нового игрока, когда приносит рассказчику колу (в моем доме это всегда хорошая идея).

Очки Стиля поощряют игроков и персонажей улучшать историю, совершенствовать игру и помогать товарищам. Когда игрок старается сделать игру лучше, дайте ему очко Стиля.

Розы и Шипы: Пробное приключение

Я написал это «пробное приключение», чтобы продемонстрировать, как Houses of the Blooded работает с игроками и с рассказчиком. События приключения вдохновлены одним из моих любимых романов вен. Шара Ивараи, знаменитый литературный персонаж народа вен, устраивает званый вечер. Ваши герои являются туда в поисках возможностей. Возможностей установить новые связи, возможностей выгодно поторговать, возможностей нарваться на неприятности.

Конечно, званый вечер будет чем угодно, кроме заурядного мероприятия. Случится множество событий, в результате которых жизнь юной Шары превратится в настоящий хаос. По-другому и быть не могло.
Вечер пройдет в доме загадок, реликтовом здании, за которое когда-то давно боролся отец Шары. Приняв приглашение, каждый вен должен принести с собой подарок. Убедитесь, что ваши игроки уделили внимание выбору подарка. Некоторые могут захотеть пойти на Риск Мудрости, чтобы узнать, что следует подарить. Описание Шары чуть ниже подскажет, что им посоветовать.
Я позаимствовал это приключение из первого романа о жизни Шары. Не стоит переживать, если ваши игроки уже читали его: вы все равно сумеете захватить их врасплох. Создайте у них определенные ожидания, чтобы потом внезапно раскрыть какой-нибудь неожиданный секрет. Кроме того, другие игроки, могут сделать вашу работу за вас, совершая Риски Мудрости и расходуя очки Стиля.

Настройка

Проводя игру по *Домам* на конвентах, я обычно беру с собой пару листов с записями, но в основном позволяю игрокам определить условия приключения. Вот как я это делаю.
Сначала мы проходим через процесс создания персонажей. Я поощряю игроков создавать персонажей со связями. Благородные вен участвуют в ритуале под названием «Кровная клятва». Этот ритуал связывает их магическими узами, не позволяющими предать друг друга. Вы найдете его во врезке.
Затем я описываю им завязку истории. Для «Роз и Шипов» я говорю им следующее.
«Молодая, красивая и опасная. Званый вечер у Шары Иварай предлагает множество возможностей для того, чтобы завести роман, поторговать, обзавестись полезными связями или... совершить убийство. Ваш граф (или графиня) желает заключить с Шарой договор. Убедите юную баронессу подписать вассальный контракт.»
После этого я предлагаю каждому пойти на Риск Мудрости. Это встречный Риск, так что только победитель сможет использовать все свои Ставки. Если я буду милосерден (в языке вен это слово значит «слабый»), я позволю тем из персонажей, у кого Мудрость — их слабое место, использовать одну Ставку бесплатно. Исход Риска — ответ на вопрос «Что вы знаете об обстоятельствах этой истории?»
В случае «Роз и Шипов» вопрос обычно касается Шары, ее вечера, и графа (или графини). Поскольку я не описываю личность самого графа\графини, то игроки могут тратить свои Ставки на то, чтобы определить пол, черты характера и мотивацию этого персонажа.
Я не пытаюсь хитрить, говоря о неопределенном поле графа или графини. Когда о сюзерене персонажей ничего не известно, они могут сказать о нем все, что пожелают. Ставки предоставят им такую возможность.
Поскольку игроки определяют важные элементы истории, всякий раз, когда я провожу это приключение, получается совсем другая игра. Чтобы показать, что я имею в виду, вот вам несколько примеров, как Ставки формируют различные обстоятельства.

Кровная клятва

Это ритуал — один из наиболее часто упоминающихся в литературе вен. Лист пергамента, чаша, нож, перо. Слова на пергаменте.

Могущественные слова. Обещания. Кары.

Каждый из участников добавляет свою кровь в общую чашу, окунает туда перо и подписывает пергамент. Все подписавшие клятву получают Рану 3. Рана должна быть нанесена орихалковым кинжалом.

Все три имени. Семейное, публичное и тайное.

Все вен, подписавшие клятву, должны следовать ей. Взамен они получают определенные преимущества.

Вы можете потратить очко Стиля и получить три дополнительных дайса, когда напрямую защищаете другого участника клятвы.

Вы можете потратить очко Стиля, чтобы узнать эмоциональное состояние связанного вашей клятвой вен. Ответ «ничего» означает, что тот мертв, а ответ «Покой*» значит... ну да вы поняли.

Вы можете потратить очко Стиля, чтобы узнать направление и расстояние до одного из участников вашей клятвы.

Клятва Братства — могущественный инструмент, но и цена её высока. Если вы предадите члена клятвенного круга, клятва будет разрушена для всех участников. А на лбу нарушителя появится выжженое слово «предатель», которое продержится там год и один день. В течении этого срока вы не сможете приносить новых клятв.

Клятва может быть написана таким образом, что она продлится указанное количество времени или же до тех пор, пока не будет достигнута указанная цель. «Клятва истекает через пять лет» или «Клятва истечет, когда все мы станем герцогами».

Создание обстоятельств

Я рассказал игрокам следующее:

-Шара устраивает званый вечер;

-Она из дома Лисы, хотя её мать была Волчицей;

-Ваш граф\графиня желает сделать Шару своим вассалом.

Игроки дали мне такую информацию:

-Наша графиня слепа;

-Ослепила её Шара;

-Наша графиня из дома Волка;

-У нее есть множество врагов;

-Она жестока;

-Но справедлива;

-Шара не замужем;

-Наша графиня известна щедрыми дарами, но у её подарков всегда есть цена.

И с этими фактами игроки отправились «сватать» леди Шару. С помощью ставок были установлены определенные отношения между Шарой и графиней, что сделало это задание достаточно сложным (я дал два очка Стиля игроку, который ввел этот факт).

Другая группа для этого приключения создала такую ситуацию:

---

* Имеется в виду покой (Solace). Вен не умирают от старости. Вместо этого они впадают в подобное летаргическому сну состояние, превращаясь в суавен. Их тела постепнно мумифицируются, а дух блуждает по просторам Незримого мира, откуда может контактировать с живыми посредством снов и видений.

-Наша графиня из дома Змея;
-Её имя — Врен Торн, что означает «служить слугам»;
-Если мы не сможем уговорить Шару, наша графиня хочет, чтобы Шару убили;
-Наша графиня — чародейка;
-Но она держит это в тайне;
-Ей известен ритуал создания близнецов;
-У нее репутация пьяницы;
-Но на самом деле это не так;
-Она держит своих баронов на коротком поводке;
-У нее есть денежные обязательства, в которые вовлечен чародей;
-Плата за молчание о ритуале Близнецов.

Таким образом, определив личность графини, группа создала совсем иную ситуацию.

Наконец, третья группа:
-Наш граф любит море,
-Он — Волк,
-Его зовут Марко, что значит «Капитан всех морей»,
-Он расположен к Бежораку, дяде Шары,
-Бежорак — отец одного из героев (что делает Шару кузиной этого героя),
-Бежорак должен услугу одному из героев,
-Наш граф — вдовец,
-И он хочет сделать Шару своей женой,
-У нашего графа есть дочь,
-«И я нравлюсь ей больше всех!»
-Наш граф послал картину в качестве подарка для Шары.

Определяя графа\графиню, игроки также определяют собственные цели. Убить Шару, заслужить её расположение, заставить её влюбиться в графа. Это совершенно разные цели. В особенности мне понравилась двойная цель первой группы. Они не смогли решить, яего хотят: добиться расположения Шары или убить её за то, что та ослепила их графиню. Этот конфликт — основа для прекрасной истории, и я наградил их очками Стиля.

Краткое описание событий

Я разбил эту историю на две части. В первой описаны значимые персонажи, а во второй — события и заговоры.
Персонажи рассказчика описаны с помощью нескольких фактов. Три факта о каждом плюс некоторые мои примечания. Когда вы представляете персонажа игрокам, назовите эти три факта. Это поможет вам создать образ персонажа прежде, чем игроки смогут изменить его своими ставками.
Что касается событий, я описал их достаточно скупо. Нет особых причин описывать мотивы и махинации — ваши игроки придумают собственные подробности.
Итак, для начала давайте поговорим о хозяйке вечера...

Персонажи

Леди Шара, баронесса Тильвии, чистокровная Лисы
Три факта о Шаре:
-У нее на бедре красивый (и, очевидно, новый) меч.
-Назвать ее «смелой» все равно что назвать сухой лед «прохладным».
-Её платье... ну, скажем так, удивительно, что оно вообще держится на теле.
Шара знает, чего хочет, и не боится брать свое. Полагаясь на философию «легче попросить

прощения, чем получить разрешение», она действует почти без раздумий, используя на дневники матери в качестве руководства к действию.
На вечеринке она флиртует с каждым, не глядя на пол или статус. Мужчины, женщины, мужья, жены, графы и герцоги. Но техника Шары немного сложнее, чем у других: ты до конца не уверен, заигрывает она с тобой или нет. Шара пытается разжечь страсть, но никогда не дает для повода для её воплощения. Это странная алхимическая смесь: смелые предложения, сделанные с помощью тончайших намеков.
Поведение Шары приближает ее к цели: найти защитника для отцовских земель. Ей нужны связи, и ради этого она готова приносить кровные клятвы. Клятвы защитят её: другие станут оберегать её земли до тех пор, пока Шара выполняет свою часть сделки. Те, кто заключит с ней договор, будут делать все возможное, чтобы их вложения не оказались истрачены впустую.
Как хозяйка вечера, от каждого гостя Шара ожидает получить подарок. Хотя она принадлежит к дому Лисы, Шара больше полагается на свое Волчье наследие. Подарки, учитывающие это обстоятельство, будут приняты с особенной теплотой.
Владения Шары известны редкими и дорогими приправами. В книгах упоминается об одной из специй: *avartha*. Исследователи расходятся во мнениях относительно этой приправы. По всей видимости это какая-то разновидность сладкого перца. Похоже, что долины во владениях Шары прекрасно подходят для выращивания такого перца.
Несмотря на свою репутацию, Шара не отдает свою любовь легко... если отдает вообще. Она знает, что самый сильный мотиватор — это страсть. То, что мы *желаем*. А *обладание* гасит огонь *желания*.
Шару вывело из равновесия появление Валина Бурга. До того, как случились трагические события, лишившие Валина его семьи, они были друзьями детства. Теперь у Шары появилась возможность возродить старую дружбу.

Лорд Валин Бург, барон Ишнавай, чистокровный Медведя
Три факта о Валине:
-Его ладонь почти не покидает эфес орихалкового меча, что висит на поясе барона.
-Он неразговорчив, и дружелюбен лишь с Шарой.
-Вслед за ним ступает темная, мрачная фигура, шепчущая Валину на ухо советы.
Один из гостей Шары — Валин Бург, лорд Ишнавай. Барон молод — ему только двадцать — и вернулся к светской жизни совсем недавно, при таинственных обстоятельствах. Когда барон был ребенком, его семью убил призрак. Более десяти лет владения барона оставались прокляты: призрак убивал всякого, кто входил в замок. Только в прошлом сезоне Валин наконец вернулся в свои земли и покончил с привидением. Убил его с помощью артефакта королей-чародеев. Орихалкового меча.
Валин — главная тема для разговоров среди присутствующих. Он никогда не расстается со своим мечом. Он чувствует себя не в своей тарелке на вечеринке, но советы загадочного «врача», который никогда не покидает Валина, позволяют ему выпутаться из большинства социальных ловушек.
Легко заметить, что Валин не хочет находиться здесь. Он здесь лишь затем, чтобы встретиться со старым другом. Все прочие — просто помеха, если не докажут обратного.

Леди Павлин, герцогиня Ку'вара, чистокровная Лисы
Три факта о леди Павлин:
-Она знакома с каждым.
-Ее окружают воздыхатели.
-Она знает секреты каждого, неважно, сколь глубоко сокрытые.
«Леди Павлин» — персонаж, часто встречающийся в операх вен. «Вдовствующая герцогиня». Старшая, опытная женщина, которая наставляет младшую, менее опытную главную героиню.

Леди Павлин может существенно помочь «юным дворянам», а может стать большой проблемой. Она может быть опасна. На вид она довольно легкомысленна, и ничего не принимает всерьез. Но на самом деле леди Павлин отчаяно верна тем, кто относится к ней с уважением. Она готова поставить под удар собствнную репутацию, чтобы защитить их.

Леди Но, графиня Ивалская, чистокровная Оленя
Три факта о леди Но:
-Она — ядовитый плюшевый мишка*;
-У нее было три мужа. Все три сейчас мертвы, а леди Но ищет четвертого;
-У нее какие-то отношения с Жаножем, графом Кетерским.
Леди Но — миниатюрная, застенчивая и настоящая душка. Кроме того, она — одна из самых опасных гостей на вечеринке Шары. Три бывших мужа, скончавшихся при таинственных обстоятельствах, обеспечили ей внушительные владения и положение в обществе. Леди Но обладает тремя чертами злодейки: бледной кожей, рыжими волосами и серыми глазами. Мужчины не знают, бояться её или вожделеть. Женщины не могут решить, восхищаться ею или презирать. Три бывших супруга были украдены леди Но из других браков — их жены при таинственных обстоятельствах... вы уловили.
Леди Но смертоносна. Кроме того, она чертовски умна. Не даром ей до сих пор удавалось совершать преступления и не быть пойманной. Перейти ей дорогу — ошибка. Закрутить с ней роман — последнее, что вы сделаете в вашей жизни.
Я бы это сделал.

Граф Кетерский, Жанож Ивараи, чистокровный Лисы
Три факта о графе Кетерском:
-Он отличается честью, верностью и благородством;
-При этом он самый безжалостный ублюдок, какого вы только встречали;
-У него какие-то отношения с леди Но.
Он никогда не нарушает обещаний. Всегда держит слово. Придерживается законов до последней буквы. И у него самое чёрное сердце среди всех персонажей культуры вен.
Жанож, граф Кетерский, представляет собой любопытную дихотомию.
Жанож в хороших отношениях с герцогом Сивалы (см. ниже) и в «особых» отношениях с леди Но. О последних знают все, но никто точно не уверен, что это за отношения, и насколько эти двое готовы защищать друг друга... или предасть.
Несмотря на то, что Жанож — чистокровный Лисы, его суавен — Джеймен Стил. И это заметно. Граф готов на всё — на всё — чтобы увеличить свои владения. Пообещать что угодно, перерезать любую глотку. Но он никогда не нарушает слова. Никогда.

Даннин Стил, герцог Шивалы, чистокровный Оленя
Три факта о герцоге Даннине:
-Скоро он возглавит дом Оленя;
-Он тратит свое время в Сенате на то, чтобы убедить сенаторов в реальности угрозы «разумных орков»;
-Он осенний* вен, одинок, и каждая женщина в Сенате хочет его заполучить.
Когда он входит в комнату, все леди обращают на него свои взгляды. Герцог Стил — живое доказательство того, что вен действительно становятся красивее с возрастом. Некоторые даже утверждают, что он — прямой потомок самого Джеймена Стила. Врагов он превращает в союзников, а союзников возвышает. Настоящий джентельмен, самый популярный вен в Сенате. До недавнего времени.

---

* Это не я придумал. «She’s a poison teddy bear» в оригинале.
* Вен придают измеряют время сезонами и придают временам года большое значение. Они делят и свою жизнь на сезоны. Весна — детство, лето — юность и зрелость, осень — приближающаяся старость, зима — глубокая старость.

На последнем собрании Сената герцог заговорил о невообразимом ужасе. О том, что в его землях орки проявляют признаки разума. Он принес с собой копье, украшеное резьбой, напоминающей символы примитивного языка. Он говорил о том, что орки используют тактику. Один из его рыцарей рассказал о деревне орков. Деревне! Какая глупость. Разумеется, в Сенате никто не принял эти слова всерьез, и подобные заявления запятнали безупречную репутацию герцога. Наиболее амбициозные вен увидели в этом возможность похитить земли того, кто еще месяц назад казался неуязвим. Союзники Даннина стали свидетелями того, как герцог публично опозорился, и не смогли прийти на помощь из-за опасения, что на них ляжет тень его безумия.
Вот так большинство вен видят герцога Даннина. Время его Покоя приближается. Возможно, к нему уже явилось Безумие Зимы, затуманив разум и омрачив мысли.
А может быть, он прав.

Леди С, чистокровная Сокола
Три факта о леди С:
-Она из дома Сокола;
-Отважная (Храбрость — самое высокое Качество);
-Длинные каштановые волосы.
Леди С — практичная женщина. Она не любит политику и особенно не любит политические махинации. Её вассалы набраны из тех нечистокровных, которым леди С может доверять. Это значит, что почти все они грубы и неотесаны. Леди С не беспокоят манеры, ей важна преданность. Она не станет хранить ваши секреты, даже не просите. На самом деле леди С может счесть это оскорблением.
Она не терпит глупцов. Не выносит лжецов. Особенно она ненавидит снисходительных чистокровных, которые считают, что могут свысока смотреть на её вассалов. Леди — отчаянный Сокол (Доблесть — второе по величине Качество), и она прольет кровь ради друга. Но друзей у неё мало.

Сенешаль Шары
Три факта о сенешале Шары:
-Он высокий и жуткий;
-Он худой и жуткий;
-Он жуткий.
Он на голову выше самого высокого вен. Зима его жизни давно наступила, и Аспекты Покоя невозможно не заметить. Его рост. Его хрупкая худоба. Его улыбка. Его проклятая улыбка. Его бумажная кожа. Его холодное прикосновение.
Никто не знает его имени. Каждая комната, в которую они входят, каждый коридор, даже лабиринт из живой изгороди... он там. Терпеливо ждет. Готов служить. Его высокий скрипучий голос. Такой же высохший, как его кожа. Его поблескивающие зубы.
Сенешаль кажется неотъемлемой частью дома загадок. И никто не знает его имени. Ну, почти никто.

Барон Ксанос, чистокровный Сокола
Три факта о Ксаносе:
-Он носит лук, но не носит меча;
-Он выглядит так, будто спит в своей одежде;
-Он никогда не начинает разговор первым.
Ксанос — всё, чего вы ждёте от Сокола. Ходячее клише. Но под его спокойной сонной личиной скрывается дремлющий шторм. Ксанонсу не нравятся игры, в которые играют вен. Он знает их, он способен играть в них сам, но сжиться с ними Ксанос не в силах.
Два года назад Ксанос стал жить вместе с орками. Он познал множество их секретов, выучил их язык и немало разузнал о руинах королей-чародеев. Он неплохо знает земли Шары... да и

ваши земли, раз уж на то пошло. На самом деле, он может знать ваши земли лучше вас самих.
Ксанос не заинтересован в том, чтобы становиться чьим-то Хозяином Дорог. Он уже прошел через это. Он ищет нечто другое. Два года назад его граф был убит. Преступника не нашли. Ксанос подозревает, что в этом была замешана супруга графа, но доказательств у него нет. У него есть секреты, но нет доказательств. Он будет счастлив обменять одно на другое.

Баронесса Ниасса, чистокровная Оленя
Три факта:
-Ниассу всегда сопровождает ее горничная, Элисс;
-Она из дома Оленя;
-Она — осенняя вен.
Баронесса Ниасса — близкий друг леди Павлин. Они давно знакомы. Ниасса никогда не расстается с горничной Элисс — милой, скромной, безобидной маленькой девочкой, которая всегда будто бы не в своей тарелке. Ниасса видит в Элисс дочь, которой у баронессы никогда не было, и готова на многое, чтобы защитить её. Старческий Аспект Ниассы — голос. Он никогда не становится громче приглушенного шепота.
Ниасса очарована герцогом Даннином и готова на всё, чтобы завоевать его сердце. Даже на предательство.
У юной Элисс есть несколько собственных секретов. Хоть она и выглядит абсолютно безобидной, на самом деле Элисс — чистокровная и настоящий мастер шпионажа. Ничто не может ускользнуть от её взгляда. Не так уж много благородных обращают на горничную внимание, и поэтому ей несложно шпионить для леди. Есть у Элисс и другая, более мрачная тайна: она чтит павшего суавен, Ихалу. С помощью запретных даров Элисс хранит безопасность Ниассы. Об этом секрете своей горничной не знает даже сама баронесса.

Заговоры
Эта секция дает вам краткое представление о том, что на самом деле происходило на печально известном вечере Шары. Как я уже говорил, не беспокойтесь, если игроки прочли этот раздел. Они все равно уведут историю прочь от «канонической» версии. Просто бросьте их в гущу событий и посмотрите, что произойдет.

Культ Ихалу
Культ Ихалу играет ключевую роль во многих кровавых операх. Одержимость культуры вен местью делает Ихалу любопытной загадкой: запретный суавен, дарующий своим последователям этот сладчайший священный плод.
Среди гостей есть культисты Ихалу, и они здесь, чтобы кого-то убить. Кого и зачем — вопрос открытый. В оригинале культ собирался забрать жизнь герцога Даннина, но вы можете просто бросить слугу-культиста с ножом в круговорот событий и посмотреть, что из этого сделают ваши игроки.

Заговор змей
В ответ на приглашение Шары на вечеринке появляются несколько представителей дома Змея, хотя какого-то особого повода присутствовать здесь у них вроде бы нет. Они держатся вместе, они говорят вместе. У них есть цель.
Змеям нужен этот дом.
Что-то в доме загадок Шары интересует их. Возможно, это загадочный сенешаль. Возможно, укрытый среди переплетения коридоров зал. Реликт. Артефакт. Неведомый даже Шаре секрет.
Они хотят этот дом. И готовы на все, чтобы его заполучить.

Призрак

Блуждать по коридорам дома загадок Шары небезопасно. Ходят слухи, что потерявшихся здесь поджидает призрак. Хочет выпить их кровь и украсть годы их жизни. Правда эти сплетни или нет, но они весьма любопытны.
В конце концов, даже Шара не знает всех тайн этого дома...

Охота
Шара устраивает охоту, даруя гостям возможность обнажить мечи. Орки в соседнем лесу представляют для нее проблему, и спустив на них целую свору вен, Шара хочет избавиться от орков раз и навсегда.
Конечно, многое может случиться на охоте... Шальная стрела, ядовитые когти орка, неожиданный дерзкий поцелуй...

Игроки, Ставки и очки Стиля
Для рассказчика *Дома Чистокровных* во многих отношениях не отличаются от других игр. Речь о том, что игроки всегда найдут способ разрушить ваши лучшие планы с помощью какой-нибудь безумной идеи. Вот только *Дома* дают им *механику* для этого. Игроки воспользуются Ставками и Стилем для того, чтобы все испортить, и вышвырнут в окно все ваши планы... как это происходит и в остальных ролевых играх.
Но здесь у рассказчика есть преимущество. *У вас нет готового сюжета*. Вы обладаете общим представлением о том, что произойдет, и, возможно, вам известны мотивы действующих лиц. Но как только игроки сообразят, что тоже могут создавать мотивы и предыстории, они начнут строить сюжет сами. Так зачем тогда нужен рассказчик?
Вы нужны им ради элемента неожиданности в происходящем. Игроки делают Ставки и тратят Стиль, чтобы вводить новые подробности и факты. Вам не нужно этого делать. Рассказчик может придумывать что угодно, без ограничений... разве что нельзя противоречить уже установленным фактам.
Но подобная власть в руках игроков на самом деле полезна. Благодаря ей участники прямо в процессе игры могут сказать рассказчику, чего бы им хотелось.
Когда игрок из неигрового персонажа делает кузена или бывшего любовника, он говорит: «Я хочу, чтобы у моего героя были отношения с этим персонажем». Ему не нужно предварительно договариваться с рассказчиком, игрок может просто сделать это. То же самое происходит, когда игрок тратит Стиль, чтобы сказать: «Мы уже давно с ним враждуем». Не нужно тратить очки на «Врага», чтобы добавить его к себе в чарлист. Игрок может сыграть несколько сессий, найти персонажа, которого по-настоящему ненавидит (или любит), отдать Стиль и БАЦ! — у него есть новый враг.
Власть в руках игроков позволяет им говорить, каких историй они хотят, каких союзников они хотят, каких врагов они хотят. Рассказчику не нужно быть изобретательным, чтобы всё это придумать. Вы можете дать игрокам *именно то*, чего они хотят, потому что *они сами вам об этом сказали*.
В этом преимущество *Домов*: они позволяют игрокам создавать персонажей, конфликты и тайны самостоятельно. Вы не «владыка подземелья» и не «хозяин игры»*. Вы — Рассказчик, направляющий сюжет, и работаете *вместе* с игроками, не против них, ради того, чтобы создать историю, которую хотели бы услышать все участники.

Заключение
Теперь у вас есть все, чтобы провести игру по Houses of the Blooded. Если хотите большего — посетите www.housesoftheblooded.com, где можно обменяться опытом со мной (автором) и другими игроками.
Вас пригласили. Не забудьте принести подарок хозяину. Появиться без подарка — Дурной Тон.
-Дж. В.

---
* Dungeon master и game master соответственно.

Справка

Дары (Blessings)

Во мне живет медведь
Отдайте очко Стиля. Вы можете потратить две Ставки подряд в одном встречном Риске Силы.

Поцелуй на ночь
Спи крепко, любимый. И пускай тебе буду сниться только я.
Этот поцелуй заставляет поцелованного уснуть до самого рассвета. Разбудить его сможет только прикосновение того, кто погрузил его в сон.

Не дурак
Бург однажды сказал: «Только ты сам можешь позволить одурачить себя». Отдайте очко Стиля, если вас застали врасплох. Вы отменяете этот эффект и можете собирать кубики. Но только для своего персонажа.

Боль — сегодня
Боль — это иллюзия. Она отвлекает от главного. Боль — только сегодня. Честь — навсегда. Отдайте очко Стиля. Вы можете отменить Принуждение (tag) одной из ваших Ран, если ранг этой Раны меньше вашей Храбрости.

От меня ничего не утаить
Хитрость — качество, позволяющее видеть планы внутри планов, а те — внутри других планов. Дом Оленя — настоящие мастера этой игры. В литературе вен они обладают почти сверхъестественной способностью предсказывать действия своего противника.
Когда в любом встречном Риске доходит до Ставок, отдайте очко Стиля. Вы можете посмотреть ставки оппонента прежде, чем сделаете свои. Ваш противник не может менять свои Ставки. Вы не показываете ему ваши Ставки. Кроме того, вы не можете раскрывать другим Ставки вашего противника.

Сакральный инструмент
Твердая рука, зоркий глаз. Требуется нечто большее, чем просто умение, чтобы использовать сакральный инструмент.
Вы не можете использовать этот Дар, если Доблесть — ваше Слабое место.
Отдайте очко Стиля. В Риске с использованием лука, вы можете добавить к дайспулу сумму двух Качеств: вашей Храбрости и Доблести, а не одного, как обычно.

Клыки и когти
Говорят, что у волка есть два оружия — это его клыки и когти. На самом деле, их три. Третье — его разум.
В Рисках Доблести вы можете тратить две ставки подряд. Этот Дар также позволяет вам использовать два Приема (Maneuvers) подряд.

Твой страх — мой союзник
Чистокровных Волка с рождения учат чувствовать страх противника. Чувствовать страх в каплях пота на его коже, в незаметных движениях, во взгляде.
Во время Захвата инициативы (Strike Bid) отдайте очко Стиля. Вы можете взглянуть на сделанные оппонентом ставки прежде, чем сделаете свои.

Колдовство

Кровный меч (The Bloodsword)
Вы владеете могущественным и смертоносным оружием. Кровный меч — артефакт тех древних времен, когда короли-чародеи правили миром. Кровные мечи вызывают возмущение у самых утонченных вен Шанри, но какое вам дело до хороших манер? В любом Риске, использующим этот меч, добавьте к дайспулу два кубика.

Проклятие (The Curse)
Для кровного проклятия нужен только чародей и его цель. Цель должна находиться в поле зрения и должна слышать чародея. Чародей надрезает свою кожу так, чтобы потекла кровь. Он получает Ранение, как минимум, 3 Ранга. Он может получить пять Ран, прежде чем проклятие убьет его.
Проклятие дает цели Аспект. Ранг Аспекта равен количеству Ран, нанесенных себе чародеем. Да, этот ритуал может убить вас.
Аспект должен определять вещь, которую жертва должна, или наоборот, не может делать. Аспект проклятия должен начинаться словами «Ты всегда...» или «Ты никогда...»
Например, для проклятия подходят следующие фразы:
«Ты никогда не будешь дважды спать в одной постели.»
«Ты всегда будешь лгать тем, кого любишь.»
«Ты никогда не прикоснешься к мечу своего отца.»
«Ты всегда будешь предавать свою семью.»
Всякий раз, когда жертва пойдет против требования «Ты никогда...», другие могут Подчинять (tag) этот Аспект, получая при этом равное рангу Аспекта количество кубиков.
Всякий раз, когда жертва будет следовать требованию «Ты всегда...», она может Призывать (invoke) этот Аспект, получая при этом равное рангу Аспекта количество кубиков.
К примеру, персонаж с проклятием «Ты всегда будешь лгать тем, кого любишь» лжет своему брату про некие деликатные обстоятельства (он спал с женой брата). «Нет, брат, — говорит он, — мы никогда не делили ложе.» Следуя своему проклятию, он может Призывать свой Аспект «Ты всегда будешь лгать тем, кого любишь» и получать за это кубики.
Другой пример. Персонаж, проклятый Аспектом «Ты никогда не будешь дважды спать в одной постели», решает проигнорировать это требование и отдыхает в одной и той же постели две ночи подряд. Как только он поступает таким образом, его проклятие превращается в Аспект, который могут Подчинять другие.
Кровное проклятие может снять только чародей или его кровный родственник (отец, мать, сын или дочь). Проклятие можно снять только добровольно, без принуждения любого рода.

Клятва (The Oath)
Это ритуал — один из наиболее часто упоминающихся в литературе вен. Лист пергамента, чаша, нож, перо. Слова на пергаменте.
Могущественные слова. Обещания. Кары.
Каждый из участников добавляет свою кровь в общую чашу, окунает туда перо и подписывает пергамент. Все подписавшие клятву получают Рану 3. Рана должна быть нанесена орихалковым кинжалом.
Все три имени. Семейное, публичное и тайное.
Все вен, подписавшие клятву, должны следовать ей. Взамен они получают определенные преимущества.
Вы можете потратить очко Стиля и получить три дополнительных дайса, когда напрямую защищаете другого участника клятвы.
Вы можете потратить очко Стиля, чтобы узнать эмоциональное состояние связанного вашей клятвой вен. Ответ «ничего» означает, что тот мертв, а ответ «Покой» значит... ну да вы поняли.

Вы можете потратить очко Стиля, чтобы узнать направление и расстояние до одного из участников вашей клятвы.
Клятва Братства — могущественный инструмент, но и цена её высока. Если вы предадите члена клятвенного круга, клятва будет разрушена для всех участников. А на лбу нарушителя появится выжженое слово «предатель», которое продержится там год и один день. В течении этого срока вы не сможете приносить новых клятв.
Клятва может быть написана таким образом, что она продлится указанное количество времени или же до тех пор, пока не будет достигнута указанная цель. «Клятва истекает через пять лет» или «Клятва истечет, когда все мы станем герцогами».

Роза (The Rose)
Этот ритуал был создан чародеем из дома Лисы много поколений тому назад. Для ритуала нужна роза. Подойдет любая. Чародей надрезает руку или запястье, капает несколько капель своей крови на лепестки и кладет розу на стол. За столом могут сидеть до четырех вен. Пока они сидят за столом, любой, кто не сидит за этим столом, слышит из их уст бессмыслицу. Действие ритуала длится до рассвета, или до тех пор, пока не уберут розу, или пока кто-нибудь не покинет стол.

Вассалы
Вассалы — персонажи под контролем Рассказчика. Они беспрекословно подчиняются сюзерену и обладают особыми умениями. Вассалы не могут самостоятельно кидать кости (если не указано иначе) — их судьба в руках Рассказчика. Они терпят неудачи и добиваются успеха по его воле.

Аптекарь (Apothecary)
У вас есть аптекарь — вен, разбирающийся в духа́х, снадобьях и ядах. Он может создавать и опознавать яды по вашей просьбе. Для данного конкретного события у него есть три порции яда. Имунная система вен очень крепка, и какой бы не была порция, яд не убивает жертву немедленно, вместо этого погружая её в беспомощное коматозное состояние. Вы должны быть тем, кто прикончит жертву, отдав очко Стиля и сказав: «Я убиваю его». Без этого нельзя убить другого персонажа.

Горничная (Maid)
Куда бы вы не направились, вас сопровождает горничная. Она открывает перед вами двери, приносит вам напитки, поправляет лиф платья... и слушает разговоры поблизости, пока вы заняты более важными вещами. Кроме того, горничная хранит для вас очки Стиля. Вы можете владеть 5 очками Стиля, но горничная позволяет владеть еще тремя — то есть, увеличивает лимит до 8. (Не забудьте дать имя своей прислуге!)

Личная стража (Personal Guard)
Ваша личная стража, элитный отряд из лучших бойцов. У вас есть три стражника. Больше — Дурной Тон. Если на вас нападут, ваша личная стража может принимать на себя ваши Ранения, закрыв вас своим телом. Ваша стража может принять за вас всего три ранга Ранений. Таким образом это может быть Рана 3, Рана 2 и Рана 1 или три Раны 1. Каждый ранг Ранения стоит одного из ваших стражников. Когда они закончатся, вы останетесь один.

Супруга\Супруг (Spouse)
Почти каждый зрелый вен в Шанри женат, но ваша супруга или супруг отличаются особым талантом и проницательностью. Красивая, хитрая, сильная и мудрая. Храбрая и... ну, она может сражаться за свою жизнь, но не ради вас. У вашей супруги есть одно особенно важное качество: компенсируя вашу слабость, она может добавить три кубика в риск Красоты. Когда она рядом, вы можете бросать четыре дайса в рисках Красоты. Когда ее нет... вы сами по

себе.

Шпионская сеть (Spy Network)
У каждого благородного вен есть собственная шпионская сеть. Ваша участвует в текущем приключении, раскрывая чужие секреты. Три раза за приключение вы можете воспользоваться услугами своих шпионов, чтобы подслушать разговор, при котором ваш персонаж не присутствует.

Валет (Valet)
Куда бы вы не направились, вас сопровождает валет. Он открывает перед вами двери, приносит вам напитки, поправляет камзол... и слушает разговоры поблизости, пока вы заняты более важными вещами. Кроме того, валет хранит для вас очки Стиля. Вы можете владеть 5 очками Стиля, но валет позволяет владеть еще тремя — то есть, увеличивает лимит до 8. (Не забудьте дать имя своей прислуге!)

Авторы

Текст и разработка
Джон Вик
Оформление (оригинального документа)
Дэниел Соллис
www.danielsolis.com
Переводчик
Рэдрик

Джаллан Бург, Чистокровный Медведя

Качества

Сила	Хитрость	Храбрость	Красота	Мудрость	Доблесть
4	2	3	2	0	4

Облик

Дом Чистокровный Медведя
Семья
Фамилия Бург
Имя Джаллан: «Недооцененный»
Тайное имя
Титулы

Покровители

Суавен **Ранг** ( )
Дары Во мне живет медведь
Суавен **Ранг** ( )
Дары Не дурак
Суавен **Ранг** ( )
Дары

Аспекты

Весенний Аспект
Атлет
Призыв **Обновлен** ( )
Подчинение
Принуждение

Весенний Аспект
Верный
Призыв **Обновлен** ( )
Подчинение
Принуждение

Связи

Весна	Лето	Осень	Зима

Колдовство

Вассалы

Личная стража

Фаш Адренте, Чистокровный Волка

Качества

Сила	Хитрость	Храбрость	Красота	Мудрость	Доблесть
2	3	3	2	0	5

Облик

Дом Чистокровный Волка
Семья
Фамилия Адренте
Имя Фаш: «Я не забываю»
Тайное имя
Титулы

Покровители

Суавен **Ранг** ( )
Дары Твой страх — мой союзник
Суавен **Ранг** ( )
Дары Клыки и когти
Суавен **Ранг** ( )
Дары

Аспекты

Весенний Аспект
Всего лишь страх
Призыв **Обновлен** ( )
Подчинение
Принуждение

Весенний Аспект
Мечник
Призыв **Обновлен** ( )
Подчинение
Принуждение

Связи

Весна	Лето	Осень	Зима

Колдовство

Кровный меч

Вассалы

Валет

Сива Стил, Чистокровная Оленя

Качества

Сила	Хитрость	Храбрость	Красота	Мудрость	Доблесть
0	5	2	3	3	2

Облик

Дом Чистокровная Оленя
Семья
Фамилия Стил
Имя Сива: «Я знаю имя каждого»
Тайное имя
Титулы

Покровители

Суавен **Ранг** ( )
Дары От меня ничего не утаить
Суавен **Ранг** ( )
Дары
Суавен **Ранг** ( )
Дары

Аспекты

Весенний Аспект
Дневники моей матери
Призыв **Обновлен** ( )
Подчинение
Принуждение

Весенний Аспект
Хорошие манеры
Призыв **Обновлен** ( )
Подчинение
Принуждение

Связи

Весна	Лето	Осень	Зима

Колдовство

Роза

Вассалы

Шпионская сеть

Тимона, Чистокровная Лисы

Качества

Сила	Хитрость	Храбрость	Красота	Мудрость	Доблесть
0	3	2	5	2	3

Облик

Дом Чистокровная Лисы
Семья
Фамилия Торн
Имя Тимона: «Никто не в силах сопротивляться моему поцелую»
Тайное имя
Титулы

Покровители

Суавен **Ранг** ( )
Дары Поцелуй на ночь
Суавен **Ранг** ( )
Дары
Суавен **Ранг** ( )
Дары

Аспекты

Весенний Аспект

Горничная
Призыв **Обновлен** ( )
Подчинение
Принуждение

Весенний Аспект

Горящий взгляд
Призыв **Обновлен** ( )
Подчинение
Принуждение

Связи

Весна	Лето	Осень	Зима

Колдовство

Проклятие

Вассалы

Горничная

Уш'Тэй Монн, Чистокровный Змея

Качества

Сила	Хитрость	Храбрость	Красота	Мудрость	Доблесть
3	3	2	2	5	0

Облик

Дом Чистокровный Змея
Семья
Фамилия Монн
Имя Уш'Тэй: «Нет тайн, которых я не смог бы узнать»
Тайное имя
Титулы

Покровители

Суавен **Ранг** ( )
Дары
Суавен **Ранг** ( )
Дары
Суавен **Ранг** ( )
Дары

Аспекты

Весенний Аспект
Академическое образование
Призыв **Обновлен** ( )
Подчинение
Принуждение

Весенний Аспект
Мастер-Шпион
Призыв **Обновлен** ( )
Подчинение
Принуждение

Связи

Весна	Лето	Осень	Зима

Колдовство

Проклятие
Кровная клятва

Вассалы

Аптекарь

Ивейл Торн, Чистокровный Сокола

Качества

Сила	Хитрость	Храбрость	Красота	Мудрость	Доблесть
3	2	4	0	2	4

Облик

Дом Чистокровный Сокола
Семья
Фамилия Торн
Имя Ивейл: «Дорога — моя сестра»
Тайное имя
Титулы

Покровители

Суавен **Ранг** ( )
Дары Боль — сегодня
Суавен **Ранг** ( )
Дары Сакральный инструмент
Суавен **Ранг** ( )
Дары

Аспекты

Весенний Аспект
Всего лишь страх
Призыв **Обновлен** ( )
Подчинение
Принуждение

Весенний Аспект
Дорога мой дом
Призыв **Обновлен** ( )
Подчинение
Принуждение

Связи

Весна	Лето	Осень	Зима

Колдовство

Вассалы